

MAGAZYN

AMIGA NG

AmigaOS 4 - MorphOS - AROS

(9) 01/2020



MorphOS 3.13

Blender w druku 3D

Steel Storm: Episode 1

Kronika • iMac G5, czyli nowy G5 na dzielni • Odświeżamy Power Maca G5 (A1047 Dual G5 2.0 GHz) • Anaglyph 3D • My Commander • Strefa emulacji - cz. 2. VICE • Super Turr • Froggato & Friends • Multi Racer • eDuke/Ion Fury • Wywiad z Krzysztofem Radzikowskim

WSTĘPNIAK

Czas „pandemii”. Zadziwiające, jak łatwo kontrolować społeczeństwo wprowadzając kolejne ograniczenia wolności na które godzi się bez masowych protestów. Istotnych wolności, łącznie z zakazem wychodzenia z domów. Nie jest to pierwszy raz w historii, kiedy ludzkość mierzy się z epidemią, ale coraz częściej podnosi się temat przeszacowania zagrożenia czy nawet manipulacji. Porównanie z „hiszpanką” wypada blade, a ze „świńską grypą” budzi uzasadnione podejrzenia.

To szczególny czas, bez precedensu, potężny cios nie tylko w gospodarkę świata, bo dotyka każdego z nas (ograniczone funkcjonowanie firm, szkół, sklepów). To próba, która pokazała klęskę cywilizacji współczesnego człowieka. Gdy wszelkie ideały okazały się wydmuszką, bo „każdy sobie” (uszczelnianie granic), w sklepach ludzie zachowywali się jak dzicz (walka o papier toaletowy), a w szpitalach rozgrywały się dramatyczne sceny, kiedy wyższość okazywało prawo naturalne (odłączanie od respiratorów starszych ludzi, bo to młody ma większe szanse i daje przetrwanie biologicznego gatunku). Na pewno cała ta sytuacja będzie tematem analiz na wiele lat, być może trafi do podręczników historii.

Niemniej ten szczególny okres, z racji wymuszenia zmiany codziennego funkcjonowania każdego z nas, mógł jakoś przełożyć się na inne (bądź nowe) aktywności. Mieliśmy „boom” na laptopy i kamerki, wysyp różnych szkoleń i jeszcze większe nasilenie różnej maści mentorów i „kołczów”. Jednak dla większości z nas nie przełożyło się to na większe zainteresowanie naszym wspólnym

hobby. Mimo praktycznie większej ilości wolnego czasu nie inwestowaliśmy generalnie w hobby, a w inne zakupy przez internet. Może niektórzy programiści zrobili więcej niż zwykle, ale znaczącego przełożenia zmiany sytuacji życiowej nie zauważyłem. Mamy kolejną obsuwę ‘Tabora’ i takie sobie perspektywy dla nurtu NG. Bo więcej radości daje Warp 1260, który dla wielu jest Amigą marzeń.

Ten numer jest ciut większy, bo chcieliśmy żeby w całości wszedł wywiad z Krzysztofem Radzikowskim; bez cięć, nagrany i spisany ze słuchu. Powoli wychodzimy ze „szrotu”, jest więcej gier, ale chcielibyśmy wrócić do „szkółek”. Jakiś program graficzny? Hollywood? A może więcej innych treści?

Potrzebujemy jakiegokolwiek interakcji z czytelnikami, bo bez tego piszemy w pustkę. W stopce redakcyjnej jest adres, nadsyłajcie pomysły i uwagi.



Adam Mierzwa

KRONIKA	2
SPRZĘT	
iMac G5, czyli nowy G5 na dzielni	4
Odświeżamy Power Maca G5 (A1047 Dual G5 2.0 GHz)	7
SYSTEM I PROGRAMY	
MorphOS 3.13	11
Wykorzystanie Blendera do modeli dla druku 3D	13
Anaglyph 3D	19
GRY	
Strefa emulacji. Cz. 2 – VICE	26
Super Turr	32
Frogatto & Friends	34
Multi Racer	36
eDuke/Ion Fury	38
Steel Storm Episode 1	45
POZOSTAŁE TREŚCI	
Wywiad z Krzysztofem Radzikowskim	50

MAGAZYN

AMIGA NG

Numer (9) 1/2020

Skład: PagePlus X9

Redakcja:Adam Mierzwa
adam_mierzwa@yahoo.com

Okładka I: Krzysztof Radzikowski

Autorzy tekstów:Konrad Czuba
Aleksander Giedyk
Adam Mierzwa
Rafał Pączko
Krzysztof Radzikowski

System

AmigaOS 4:

- MUI 5.0 – 2019R4
- nowe wersje sterowników graficznych RadeonHD (3.7) oraz bibliotek ogles2 (2.11), warp3dnova (1.68), W3DN_GCN (1.68) i W3DN_SI (1.68)
- MiniGL dla GL4ES – sterowniki graficzne dla kart Polaris,

Zalecane obecnie sterowniki MiniGL 2.3 można pobrać tu:

www.hyperion-entertainment.com/svn/MiniGL/branches/updates/-kc/precompiled_binaries.7z

MorphOS:

- MorphOS 3.13 (recenzja w bieżącym numerze)
- MorphOS SDK 3.14 (edycja z kwietnia 2020),
- Chrysalis 3.13,
- nowa ixemul.library dla systemu MorphOS (chyba pierwszy hotfix w historii aktualizacji MorphOS-a)

Oprogramowanie

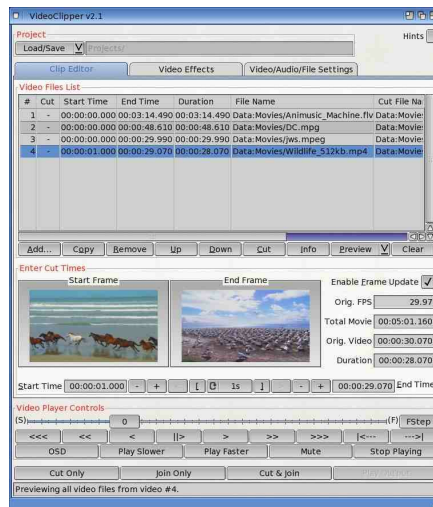
Wspólne:

- Leu 0.08 (do prostej edycji arkuszy kalkulacyjnych w formacie Excela, Open/LibreOffice, TurboCalca)
- MCAmiga (menadżer plików, klon Norton Commandera czy raczej Midnight Commandera, recenzja w bieżącym numerze)
- IBrowse 2.5.3
- RNOXfer – nowy klient FTP
- AmiSSL – kilka aktualizacji, ostatnia to 4.6
- FFmpeg 4.2.1

AmigaOS 4:

- AmiCynix 1.5

- Ignition 1.00
- Odyssey Web Browser – kilka aktualizacji, ostatnia to 1.23r5 beta07
- ZitaFTP Server 1.13
- VideoClipper 2.3
- AmigaAMP 3.27
- NetSurf 3.10
- SShTerm (klient protokołu SSH2)
- Simple Transfer (wymiana plików i zawartości schowka między komputerem z AmigaOS 4.1 a Windows i Android)



VideoClipper

MorphOS:

- Iris beta 84
- MPlayer 1.4
- OpenAL 1.20
- Schlagerparty (szybki koder MP3 z GUI)
- aktualizacje SDL2 Library v2.0.11



SoulFu

Gry

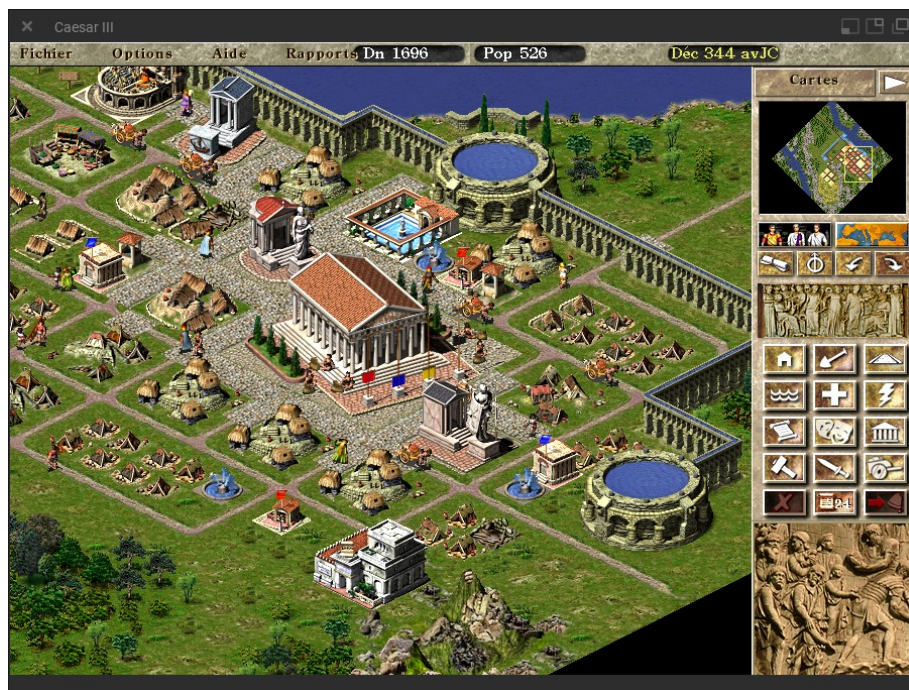
Wspólne: Wings Remastered – nowa wersja demonstracyjna

AmigaOS 4:

- zrekompilowane (dzięki aktualizacji biblioteki EGL_Wrap): GISH, Pacman-Arena, Pingus, Reborn – Return To Castle Wolfenstein, ZAZ, jest też nowy tytuł SoulFu.
- Nexuiz 2.5.2

MorphOS:

- eDuke/Ion Fury (obszerny opis w bieżącym numerze)
- nowe wersje emulatorów mGBA, ACE, FCEU i Genesis Plus
- Julius 1.4.1 i jego fork Augustus 1.4.1; są to otwarte źródła wersji gry Caesar III, Augustus dodatkowo wprowadza zmiany w rozgrywce
- ZGloom 0.3.0, Crispy Doom 5.8.0 (fork Chocolate Doom),
- WHDLOpener 1.3
- DOSBox JIT 0.74 svn r433921
- aktualizacja EasyRPG Player (pozwala grać w gry utworzone za pomocą RPG Maker 2000 i 2003) do wersji 0.6.2.121
- ResidualVM 0.40 (pozwala grać w przygodówki 3D LucasArts oparte na Lua, np. Grim Fandango i Escape from Monkey Island)



Julius 1.4.1

Hollywood Designer 5

Az 8 lat oczekiwania i wreszcie jest – wydany został Designer 5. Po raz pierwszy wersja dla AROS-a. Wśród wielu zmian: dostosowanie do Hollywood 8 (jest wymagany), wsparcie MUI 5, pełna obsługa Unicode, prawdziwe krzywe Béziera, prowadnice i siatka layoutu, jednocześnie może być odtwarzanych wiele strumieni dźwięku, wtyczki można łączyć z plikami wykonywalnymi, poprawiony import i eksport obiektów i wiele innych.

Inne ciekawe

Odświeżona została **strona AmigaNG**, bodaj najstarsza istniejąca o tej tematyce (projekt został założony w lutym 1999 r.).

<https://amigang.com>

IMP czyli Infinity Modules Player to internetowy odtwarzacz modułów. Jest bezpłatny, ale wymaga rejestracji.

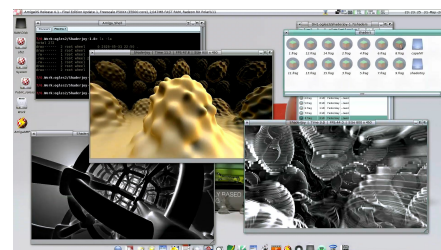
<http://szajb.us/imp.php>

Przeznaczony jest dla klasycznego systemu, ale działa też na NG. Poza odtwarzaniem muzyki program oferuje również funkcję czatu. Można tworzyć własne kanały, wysyłać prywatne wiadomości. Moduły można dodawać do listy ulubionych, a także dzielić się nimi z innymi na kanale i zapisywać je na dysk.

Shadertoy to znana strona, na której można pooglądać „szadery” w akcji razem z kodem źródłowym (a nawet modyfikować go „na żywo”).

<https://www.shadertoy.com>

Od niedawna można je oglądać pod AmigaOS 4, nazywa się to **Shaderjoy**.



Najświeższa wersja do pobrania na:

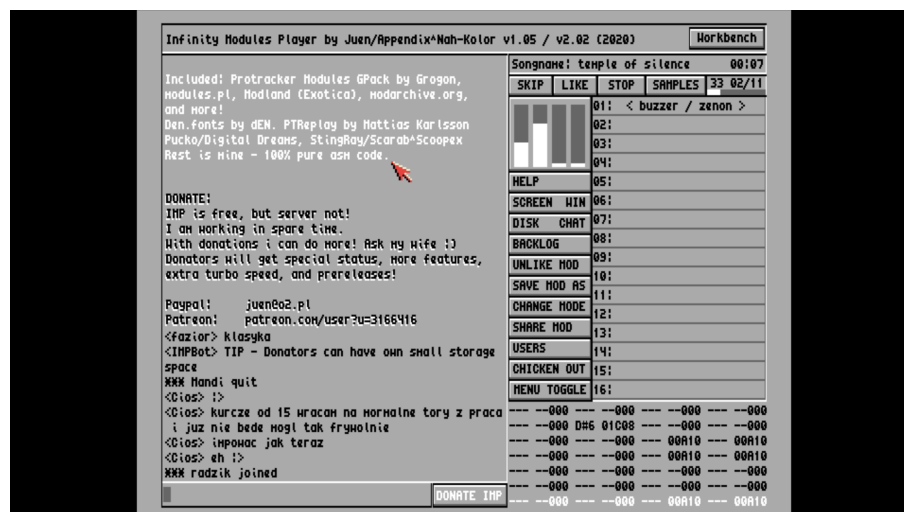
<http://capehill.kapsi.fi>

Część shaderów wymaga najnowszych sterowników w wersji beta (OGLES2 3.0 beta i/lub Warp3D Nova).

Dema Encore „Morphoza” (Decrunch 2017) i „Morphilia” (Decrunch 2019), doczekały się finalnych wersji. Oprócz poprawek samych dem udoskonalono silnik. Wśród zmian warto wspomnieć, że korzystają teraz tylko ze standardowych elementów MorphOS (dźwięk przez Reggae, nie wymagają już biblioteki SDL).

Na koniec roku wydawnictwo A2 zapowiedziało **trzeci tom książki o systemie MorphOS**.

Kolejny numer naszego magazynu to okrągły 10. Nie przegapcie go!



IMP

iMac G5, czyli nowy G5 na dzielni

recedent

Konfiguracji sprzętowych obsługiwanych przez system MorphOS Ci u nas dostatek. Chcesz, żeby było cicho, energooszczędnie i mało wydajnie? To bierz pan Efikę. Chcesz, żeby żarło megawaty i budziło wiatrakami sąsiadów dwa piętra niżej jak odpalisz grę w 3D? Nie ma sprawy, kupuj Power Maca G5 (oczywiście przesadzam – nie jest tak źle). Ma być tanio? Bierzesz eMaca z elektrośmięci. Masz za dużo gotowy? Nabądź płytę Cyrus, albo i całą X5000. Że nie wspomnę o wszystkim, co leży pośrodku (a „pośrodek” zawiera w sobie m.in. laptopy z prockami G4). Najbardziej popularną konfiguracją wydaje się być jednak Mac Mini G4 (model kodowy A1103). Komputer ten był obsługiwany jako pierwszy z tak zwanego „zombielandu Apple” i posiada kilka kluczowych zalet: jest mały, niezbyt głośny i oferuje przyzwoitą wydajność. Jednocześnie jednak ma kilka upierdliwych cech, które uprzykrzają życie: zewnętrzny zasilacz, który płcze się pod nogami, tylko dwa sloty USB, niewielka (w najlepszym wypadku 64, a w przypadku większości Miniaczy wręcz śmieszna, bo 32 MB) pojemność pamięci VRAM na niewymiennym przeciw Radeonie 9200 – który również do demonów prędkości nie należy, dysk twardy w standardzie IDE/PATA i procesor G4, który co prawda na nasze ami... pardon, morphosowe warunki jest całkiem wydajny, ale przy bardziej wymagających zadaniach typu film w FullHD, czy odtwarzanie klipu na YouTube w 720p potrafi solidnie dostać w kość... Sprzęt ma swoje ograniczenia.

Do niedawna użytkownik, który chciał czegoś więcej od swojej morph-maszyny skazany był właściwie albo na Power Maca G4 (który wydajnościowo wyglądał niewiele lepiej, ale umożliwiał wymianę karty graficznej, czy dołożenie kontrolera SATA), albo Power Maca G5 – zdecydowanie najbardziej wydajny komputer dla MorphOS-a od firmy Apple, ale jednocześnie: wielki, ciężki, prądożerny i – jeśli niedopieszczony – głośny.

Te czasy już jednak za nami. MorphOS Team wprowadził bowiem razem z wersją 3.13 systemu – trochę nieoficjalnie, cichcem i bocznymi drzwiami – wsparcie dla komputerów iMac z procesorami G5 (oraz tzw. „późnych” Power Maców G5, ale to temat na inny artekt).



Jak widać jest to standardowy przykład koncepcji tak zwanego „AIO computer” („all in one” czyli wszystko-w-jednym). Całość bebechów komputera mieści się bowiem w „nieco” powiększonej obudowie od matrycy. W pewnym sensie konstrukcja nawiązuje więc do pierwszego iMaca oraz eMaca, które również były „wbudowane” w monitor (ale w technologii CRT) odchodząc natomiast od iMaca G4 (tzw. „lampki”, gdzie matryca zamocowana była na specjalnym obrotowym wysięgniku, zaś jednostka centralna znajdowała się w bazie u jego podstawy). Ale my tu gadamy o historii Apple i jakichś lampkach z nVidią, które nas kompletnie nie interesują, a tymczasem iMac G5 w nieprawdopodobnych ilościach na przeróżnych portalach aukcyjnych tylko czeka, żebyśmy go kupili... Wrrróć! Czy wspominałem, że spośród licznych iMaców G5 obsługiwany jest tylko jeden model? Nie? No to właśnie wspominałem. MorphOS uruchomi się wyłącznie na 20-calowym iMacu G5 wyposażonym w kamerkę iSight i procesor o taktowaniu 2,1 GHz (numer kodowy: A1145). I dostać go niestety nie jest tak łatwo jak mogłoby się wydawać. Ale o tym później, w tabelce „przewodnik dla kupującego”. Sprzęt ciekawy, nie powiem. Ale czy ma szansę

stać się nowym Miniaczem? W tym sęk – i na tym właśnie skupimy się w tej minirecenzji.

A z czym do ludzi? Wspomniałem już, że komputer posiada procesor PowerPC G5 (970fx) o taktowaniu 2,1 GHz. Z najważniejszych rzeczy, oprócz tego wyposażony jest również w dwudziestocalową matrycę o rozdzielczości 1680x1050 pikseli, pamięć DDR2 (PC2-4200 – oficjalna maksymalna ilość pamięci to 2,5 GB, w praktyce – nawet 4,5 GB, jeśli do środka włożymy kość 4 GB – pasuje typ SDRAM, czyli standardowa kość do komputerów stacjonarnych) i kartę graficzną ATI Radeon X600, która ma do swojej dyspozycji 128 MB VRAM – demon prędkości to może nie jest, rdzeń ten sam co w Radeonie 9600, ale działa na złączu PCIe i ma o wiele więcej pamięci graficznej niż pocziwy Mini G4. No i nie huczy wentylatorem, bo chłodzona jest pasywnie. Dysk twardy to 3,5 calowy „talerzowiec” na złączu SATA, dla upartego nic nie stoi na przeszkodzie, aby wymienić go na coś nowszego (ale – jak to w Macach – wypada uważać na kompatybilność wsteczną kupowanego dysku ze starszymi kontrolerami SATA) i trzy porty USB w standardzie 2.0. Oczywiście w komputerze znajduje się również wbudowana karta sieciowa (przewodowa i bezprzewodowa), napęd optyczny, moduł Bluetooth, porty FireWire itp., itd.

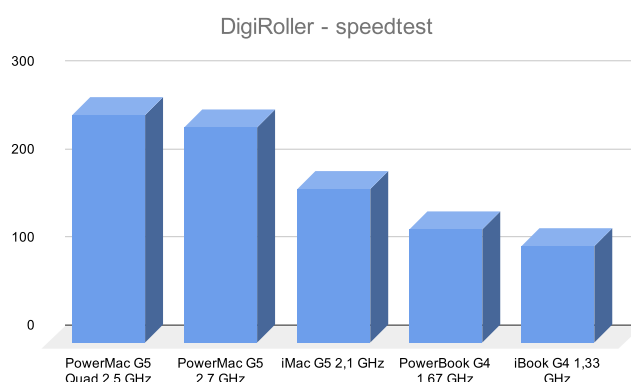
Z krótkiego okresu, w którym posiadałem opisywanego iMaca pamiętam, że komputer zrobił na mnie dobre wrażenie – solidny, dziesięciokilowy kawał plastiku, z charakterystycznym dla Apple akrylowym sznytem, idealnie komponujący się z klawiaturą A1243 i myszką Mighty Mouse. Po włączeniu koi nasze oczy najpierw białym światelkiem, przeświecającym przez obudowę, a następnie – klasycznym gongiem startowym (już przy pierwszym odpaleniu jego ton wydał mi się głębszy i czystszy niż na wbudowanym głośniczku Power Maca G5 – cóż, tu głośniczki są dwa i chyba lepszej jakości niż pierdziawka w mojej srebrnej towerce). Płytę do napędu optycznego po prostu wsuwamy z prawej strony (na kolegach z Amigowiska spore wrażenie zrobił fakt, że płyta grzecznie wysunęła się „z boku komputera” po wydaniu komendy Eject). Pewnym minusem jest (przynajmniej w obecnej wersji MorphOS-a) brak ekranu startowego systemu – widać ciemność, a zaraz potem blat Ambianta.

A co do wydajności, to zrobimy sobie – przy wydatnej pomocy Marcina ‘Kwiatki’ Kwiatkowskiego – mały benchmark porównujący m. in. PowerBooka G4 1,67 GHz, rzeczonoego iMaca G5 2,1 GHz i mojego ulubionego „potwora”, czyli Power Maca G5 2,7 GHz. Miałem do dyspozycji też iBooka G4 1,33 GHz i Power Maca G5 ‘Quad’ 4x2,5 GHz. Na każdym z nich uruchomimy: konwertowanie pliku DBM do WAV, a następnie do MP3 (przy pomocy programów DigiRoller i LAME –

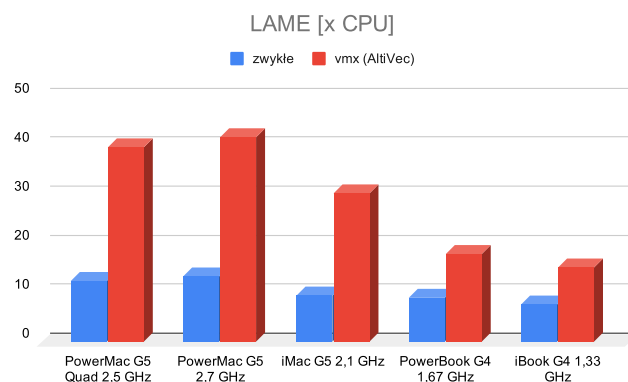
zarówno wersja obsługująca AltiVeca jak i zwykła), przemielimy parę filmów pod MPlayerem, odpalimy klienta RC5/OGR, zapuścimy nieśmiertelnego KrakenBench na przeglądarce internetowej Odyssey, a następnie uruchomimy timedemo w Quake III uruchomionym w okienku 800x600 (ale żeby nie było nudno – w innej kolejności niż wymieniona).

Uzyskane wyniki

DigiRoller speedtest – wykonany na „słynnym” module AKSack.DBM nie przyniósł niespodzianek: uzyskany wynik 175,52x plasuje iMaca G5 wydajnościowo w połowie drogi pomiędzy PowerBookiem G4 1,67 GHz a Power Maciem G5 2.7 GHz:

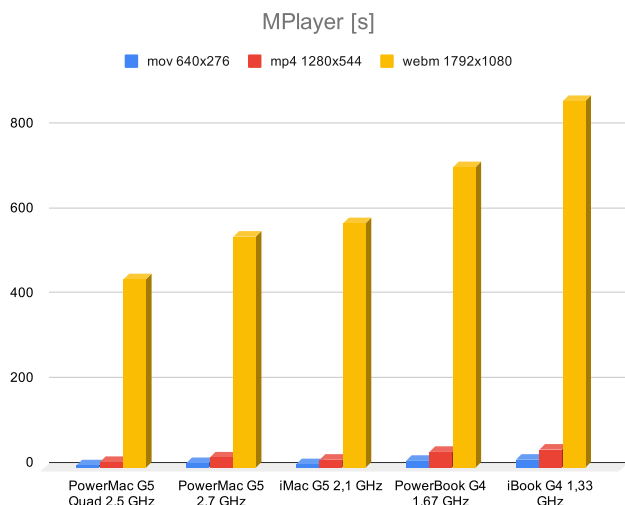


Dalsze przetwarzanie otrzymanego pliku WAV znów nie przynosi większych niespodzianek: czysta moc CPU skaluje się proporcjonalnie do taktowania również w tym przypadku:

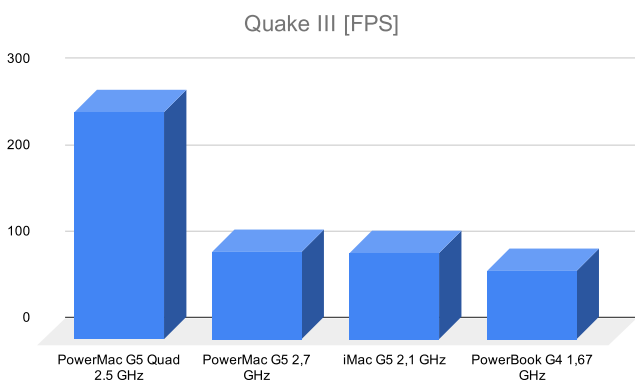


Znacznie ciekawsze wyniki udało się uzyskać testując kilka trailerów filmowych pod MPlayerem. Użyłem zarówno mało wymagających plików MOV (640x276) oraz MP4 (1280x544) jak i prawdziwego „męczmaraka”, czyli WEBM w rozdzielczości 1792x1080. Ku mojemu zaskoczeniu iMac dawał sobie radę zauważalnie lepiej od Power Maca G5 AGP i poddał się dopiero przy ostatnim pliku (ale o niewielką wartość). Wygląda na to, że albo taktowanie pamięci, albo szybkość wymiany danych

z kartą graficzną „zrobili robotę”, mimo wolniejszego FSB i częstotliwości pracy CPU:

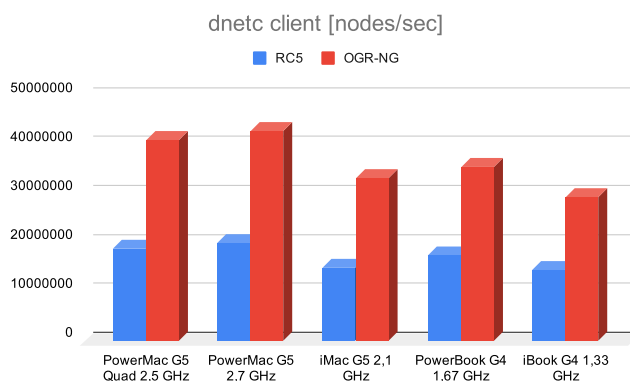
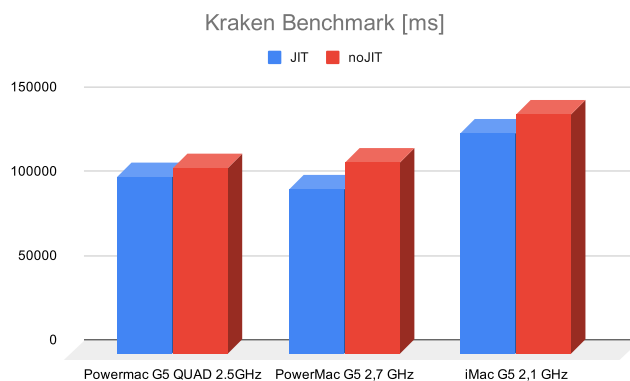


Teorię tę zdaje się potwierdzać benchmark Quake III. Mimo dość nędznego (w porównaniu do Radeona X850XT zamontowanego w Power Macu G5 AGP) układu graficznego, osiągnięty wynik był prawie identyczny. Poza konkurencją okazał się tutaj wyposażony w Radeona X1950XT Power Mac G5 PCIe, ale to temat na inny artykuł:



Nie mogliśmy opuścić również ukochanego przez kolegę ‘jubiego’ benchmarka testującego prędkość JavaScript w przeglądarce internetowej czyli Krakenbencha. Oczywiście iMac odstaje tu od mocarnych Power Maców, ale nie tak znowu strasznie.

Na koniec zostawiłem ciekawostkę, czyli benchmark klienta distributed.net, który powinien był sprawdzić „surową moc” CPU sprawdzanych komputerów. Mimo wielokrotnego powtarzania testu iMac G5 wypadł tutaj dość słabo, osiągając zarówno dla rdzeni liczących klucze RC5-72 jak i OGR-NG wyniki



zauważalnie gorsze niż PowerBook G4 1,67 GHz. Najwyraźniej procedury liczące zupełnie nie przystają do architektury G5 i na stosunkowo „nisko” taktowanym iMacu odbija się to czkawką.

Skoro pomęczyliśmy już tego biednego iMaca to warto jeszcze wspomnieć, że domyślne ustawienia wiatraków mogą sprawić, że po względnej ciszy komputer zacznie dość głośno przypominać o sobie gdy temperatura CPU osiągnie już wysoki poziom. Doświadczeni użytkownicy zalecają więc pobranie programiku iMacFanCtrl z repozytorium MorphOS Storage i – w sytuacji gdy czeka nas coś „gorącego” – ręczne ustawienie obrotów na 2000-2500 rpm, co zawczasu zapobiegnie przykrym doznaniom akustycznym z obudowy.

iMac G5 to z pewnością interesujący i wydajny (jak na amiwarunki) komputer. Do jego plusów z pewnością możemy zaliczyć też kompaktową, zspoloną z matrycą obudowę. Sprzęt ma jednak również swoje wady: nie jest cichy, serwisowanie jest (delikatnie mówiąc) kłopotliwe, no i jesteśmy skazani na domyślną matrycę (chyba że ktoś podepnie zewnętrzny monitor, ale takie kombinowanie trochę mija się z celem). Czy może zastąpić Maka Mini? Szczerze wątpię, nie tylko ze względu na wymienione wyżej mankamenty. Nawet bowiem jeśli przymkniemy na nie oczy to okazuje się, że komputer jest po prostu bardzo trudny do znalezienia. Mac Mini A1103 to szereg wersji

(od 1,25 do 1,5 GHz, wszystkie obsługiwane przez MorphOS), a wśród wszystkich iMaców tylko jeden model uruchomi się pod naszym systemem. Ale – jak zwykle – ostateczny głos należy do MOS-Teamu. Potrafię sobie wyobrazić, że gdzieś w przyszłości (może po zerknięciu na liczbę zarejestrowanych maszyn) ktoś w zespole pochyli się nad wsparciem dla modelu 17 cali i mosowce poczną masowo przesiadać się na G5. A Wy?

Porady dla majsterkowicza

Uważajcie też na komputery „częściowo sprawne”, tzn. „długo-się-włączające” (może to dysk twardy, a może nie?), i posiadające paski na matrycy (znajdź tu człowieku pasującą matrycę – o ile to matryca, a nie zimny lut na układzie graficznym). Tak czy siak – nawet jeśli komputer jest sprawny to dobrze zrobić mu mały serwis, choćby wymianę pasty na GPU, CPU i kontrolerze pamięci i przy okazji zerknąć czy jakaś beczka na mobo nie zrobiła się podejrzana z wyglądu. A to jest „trochę” bardziej skomplikowane niż w przypadku Miniacza. Zerknijcie na stronę iFixit.com – znajdziecie tam sporo instrukcji serwisowania naszego maczka. Ze swojej strony mogę powiedzieć tylko, że próba wymiana matrycy w iMacu G5 na inną przerosła moje umiejętności i niechęć – do dziś nie wiem jakim sposobem – upaliłem komputerowi zasilacz (i kto wie co jeszcze), prawdopodobnie zwierając go z metalową obudową matrycy. A skoro już o niej mowa – ekran musicie wyjąć zawsze, nawet jeśli wymieniacie „tylko” dysk twardy. Nota bene – jeśli podmieniacie twardziela, to nie zapomnijcie że podłączony jest do niego czujnik temperatury – jeśli go nie podepniecie z powrotem do płyty głównej to wiatraki mogą szaleć.

Przewodnik dla kupującego

Jak już wspomniałem – zbiór iMaców G5 na rynku jest pokaźny, ale tylko niewielki ich podzbiór to model, który nas interesuje. Jak kupować, żeby nie narzekać, nie oddawać i generalnie – być z zakupu zadowolonym?

Po pierwsze – wiemy dobrze (a jak nie wiemy to rychło się dowiemy), że sprzedający nie zawsze mają pojęcie co sprzedają. Dla nich iMac to iMac, czy to Intel czy PowerPC – wsio ryba, a G5 w opisie aukcji i tak się znajdzie. Dlatego sprawdzamy kilkakrotnie (i – jeśli jest możliwość – podglądamy screenshoty z odpalonego systemu).

Zwracamy uwagę na: obecność kamerki iSight (powinna być), ułożenie portów z tyłu komputera (mają być w poziomie, a nie w pionie), opis pod spodem nóżki (powinien brzmieć nie inaczej niż **iMac G5 20"/2,1/512MB/250GB/SD/AP/BT** – przy czym nóżkę na upartego można wymienić, więc jeśli coś innego budzi Waszą wątpliwość to odpuście, brateńki), wielkość matrycy (uważajcie na model A1144 – czyli 17-calowy iSight 1,9 GHz – on nie zadziała teraz i nie wiadomo czy w ogóle kiedykolwiek) oraz grubość komputera (nasz A1145 jest zauważalnie cieńszy i – podobno – lżejszy od wcześniejszych modeli). Zwracam Waszą szczególną uwagę również na podobieństwo naszego bohatera do 20-calowego iMaca Core2Duo 2,0 GHz i 2,16 GHz (modele A1174 i A1208). Jak widać lekko nie jest i kupno interesującego nas sprzętu przypomina trochę spacer po minowisku. A czy warto? Na to pytanie musicie odpowiedzieć sobie już sami. Mam tylko nadzieję, że ten artykuł trochę rozjaśnił Wam w głowach.

Odświeżamy Power Maca G5 (A1047 Dual G5 2.0GHz)

trOLLO

Wstęp

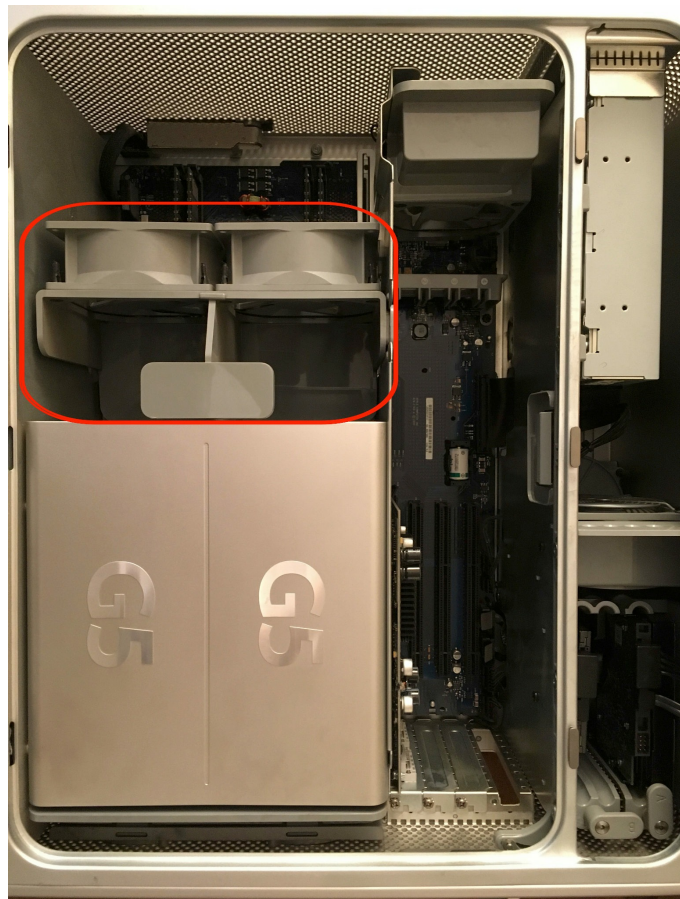
Mój Power Mac G5 ostatnio zaczął działać nieznośnie głośno. Zaraz po włączeniu temperatura na procesorze osiągała około 58-60 stopni. Wystarczyło uruchomić przeglądarkę OWB i po chwili temp skakała do 70 stopni, co powodowało nieznośne wręcz „wycie” wiatraków w komputerze. Jako, że komputer

nigdy nie miał wymienionej pasty na procesorze, stwierdziłem, że przyczyną jego głośnego działania może być właśnie stara pasta.

Wymiana pasty w moim Power Macu G4 MDD była bardzo prosta i nie wymagała zbyt wiele czasu. Natomiast wymiana pasty w Power Macu G5 jest dosyć czasochłonna.

Rozkręcamy

Początek jest prosty, otwieramy obudowę, ściągamy plastikową osłonę, wyciągamy wentylatory, które znajdują się nad gniazdamy pamięci.



Wiatrak do wyciągnięcia

Następny krok jest uzależniony od tego czy posiadacie metalową osłonę na radiatorze (lub radiatorach) z napisem G5.

Jeżeli ją posiadacie, to pierwszym krokiem jest sprawdzenie czy nie ma plastikowego „pinu”, który blokuje osłonę radiatora. Trzeba niestety go wyciągnąć, w przeciwnym razie nie będziemy w stanie usunąć osłony radiatora.



Osłona radiatora – pin

Jak już wyciągniemy pin, przesuwamy osłonę radiatora w stronę pamięci RAM o jakieś 5 mm a następnie wyciągamy osłonę.



Jeśli posiadacie wersję bez bocznej osłony, to aby dostać się do śrub mocujących radiatory wystarczy podważyć „dekielki” z napisem G5

Teraz wyciągamy plastikową ochronę radiatorów, która znajduje się koło pamięci RAM. Tym sposobem mamy je dostępne i możemy zabrać się za ich wykręcanie.

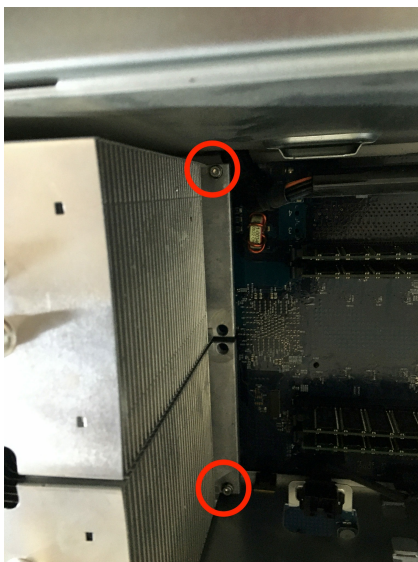


Plastikowa osłona radiatora

Do tego potrzebne będą nam narzędzia; ja użyłem zestawu iFixit, posiada on wszystkie potrzebne końcówki. Jeżeli nie macie takiego zestawu, to będziecie potrzebowali klucza inbus 2.5 mm (możliwie długiego, ponieważ musimy się dostać pomiędzy wysokie radiatorzy) oraz śrubokręta tzw. „krzyżaka”.



Zestaw iFixIt



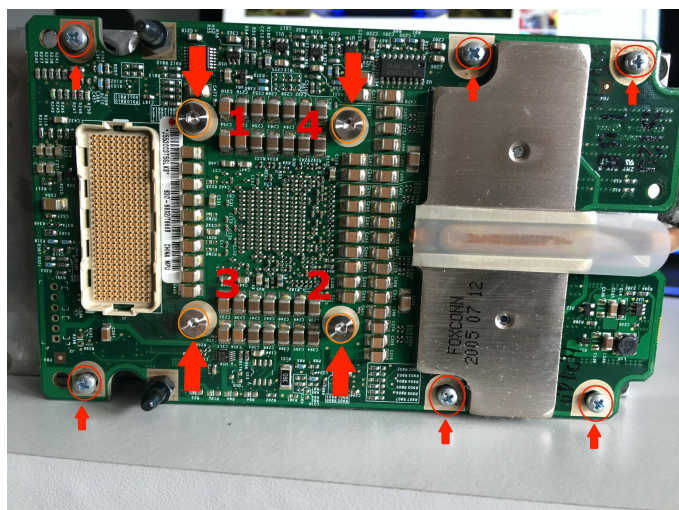
Śruby do wykręcenia



Piny gniazda CPU

Każdy z radiatorów przykręcony jest czterema śrubami do płyty głównej (tak przynajmniej było w moim modelu). Wykręcamy je wszystkie a następnie delikatnie wyciągamy moduły procesorowe. Musimy bardzo uważać na odsłonięte gniazdo CPU na płycie oraz na module. Gniazdo zawiera szereg małych pinów, które bardzo łatwo uszkodzić.

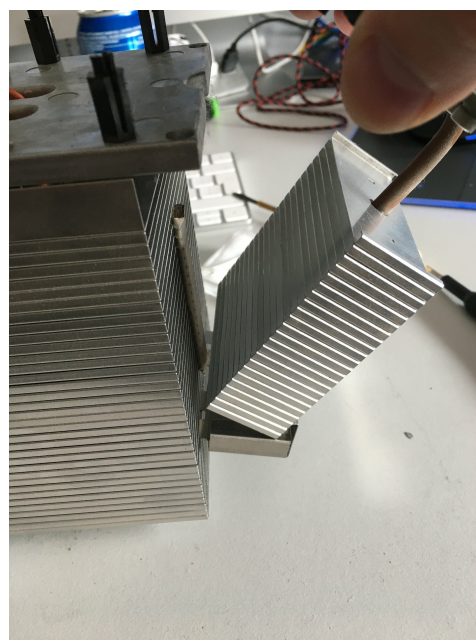
Teraz musimy wykręcić śruby, które trzymają radiator w module CPU.



Radiator – śruby

Najpierw wykręcamy wszystkie śruby tzw. „krzyżak”. Następnie odkręcamy śruby „inbus”, które dociskają radiator do procesora. Śruby odkręcamy „na krzyż” tak jak zaznaczone jest to na obrazku. Najpierw luzujemy każdą z nich a następnie odkręcamy. Takie krzyżowe odkręcanie śrub powoduje mniejsze napięcia na procesorze i nie powinno spowodować ukruszenia jego rdzenia, który jest odsłonięty.

Jak się przyjrzymy to zauważymy, że radiator na module CPU składa się z dwóch części, mniejszej i większej. Mniejsza część jest przyczepiona do PCB na którym znajduje się procesor. Po odkręceniu wszystkich śrub, delikatnie odginamy płytkę PCB wraz z dołączonym do niej radiatorem.



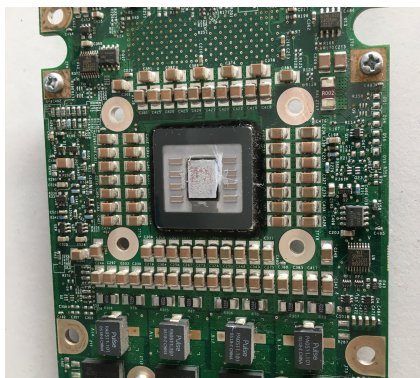
Odginamy radiator

Tym sposobem mamy dostęp do procesora. Teraz usuwamy starą pastę z procesora oraz radiatora, nakładamy odrobinę nowej. Ja używam pasty Arctic MX-4. Stara pasta na moim G5 była twarda, kruszyła się i na pewno nie posiadała od dawna swoich właściwości.

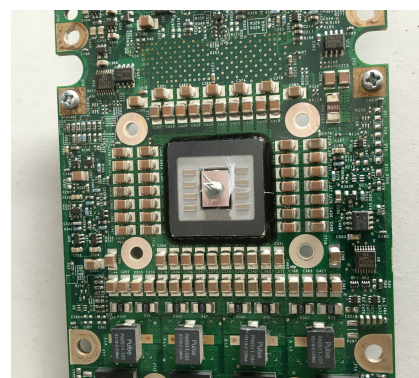
Po nałożeniu pasty, zakładamy radiator i przykręcamy go śrubami do płyty procesora.



Radiator



Stara pasta CPU



Nowa pasta CPU

Podsumowanie

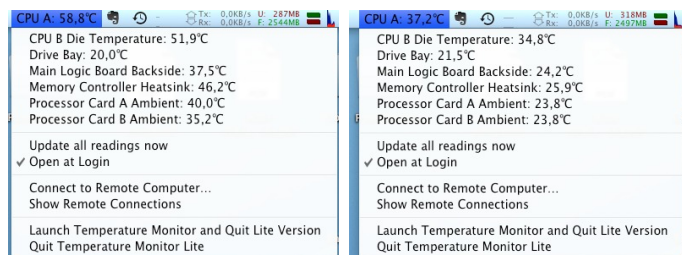
Po skróceniu komputera sprawdziłem temperatury, najpierw pod MacOS X 10.5.8, następnie pod MorphOS 3.13.

Po włączeniu od razu widać różnice. W systemie MacOS X zaraz po włączeniu procesory miały ok 52-53 stopni, natomiast po wymianie pasty ok 35-36 stopni.

Po kilkunastu minutach pracy w systemie, które obejmowało:

- uruchomienie LibreOffice
 - VLC z filmem 720p
 - Safari i przeglądnięcie kilku stron
- temperatura wzrosła do 58-60 stopni.

Przed wymianą pasty przy tych samych czynnościach temperatura na procesorze wynosiła ok 75 stopni.



Wyniki pod MacOSX, przed i po poprawieniu chłodzenia CPU

MorphOS 3.13 przed wymianą pasty po kilku minutach wskazywał temp 58-60 stopni na procesorze, natomiast po wymianie pasty ok 32-35 stopni.

Tak samo jak pod MacOS X, po kilkunastu minutach zabawy w systemie:

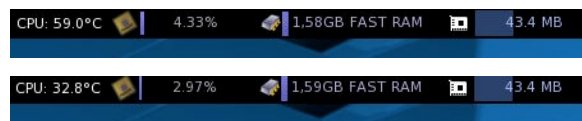
- uruchomienie OWB i przeglądanie stron www
 - uruchomienie MPlayer i oglądanie filmy
- temperatura wskoczyła na ok 57-60 stopni.

Wcześniej przy takich czynnościach MorphOS wskazywał 70-73 stopnie.



Radiatory – Radeon 9600

Dodatkowo w ramach poprawy chłodzenia, nalepiłem na pamięci VRAM w Radeonie 9600 PRO niewielkie radiatorki. Dzięki czemu karta działa zdecydowanie chłodniej mimo wielu godzin pod pełnym obciążeniem (np. grając pod MacOS w Halo)



Wyniki pod MorphOS przed i po poprawieniu chłodzenia CPU

Cała operacja zabrała mi około godziny. Proces nie jest skomplikowany, ale niestety czasochłonny. Musimy odkręcić wiele śrub, wyciągać radiatory, osłonki itd. Jednak wymiana pasty na pewno przedłuży życie procesora, który nie będzie się tak mocno grzał oraz spowoduje iż sam komputer będzie działał zdecydowanie ciszej.

MorphOS 3.13

recedent

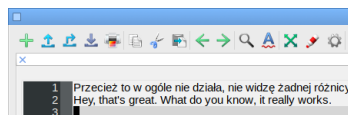
No i wykrakałem – w ostatnim numerze, opisując system MorphOS w wersji 3.12 niefortunnie użyłem zwrotu: „developerzy systemu wyłapują zgłaszane problemy, starają się je zidentyfikować i już-już szykują dla nas tradycyjnie „bugfixową”, nieparzystą edycję MorphOS 3.13, która naprawi to co poszło nie tak”. Nie upłynęło wiele wody w Wątku i na własne, zdumione oczy ujrzałem urzeczywistnienie swojej zapowiedzi. Nie, żebym przypisywał sobie jakąś moc sprawczą, ale... uważam że wersja 3.14 ukaże się jeszcze w tym roku. A co?!

No, ale. Profetyzmy na bok, przyjrzyjmy się co tam nowego przez te kilka miesięcy w MorphOS-ie przybyło? Zaczniemy od tego, co spędzało ludziom sen z powiek w aktualizacji 3.12, czyli poprawek błędów.

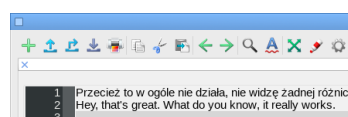
Po pierwsze – system bootuje zarówno z LiveCD jak i USB bez zarzutu – nie zdarzyły mi się (ani innym użytkownikom – a w każdym razie nikt się nie pieklił póki co) incydenty „zatrzymania” startu na etapie szarego ekranu na „problematycznych” do tej pory konfiguracjach (głównie maszyny z G5). Kciuki w górę.



Po drugie – użytkownicy krzywili się na „nieprawidłowe” wygładzanie czcionek wektorowych. Tutaj team poszedł po całości i nie zadowolili się jakimś bugfixem. Ten oczywiście został napisany, ale otrzymaliśmy również zupełnie nową funkcjonalność. MorphOS 3.13 wprowadził bardziej „wyrafinowane” (cytat za oficjalnym komunikatem teamu) metody wygładzania (antialiasing) czcionek – w tym również tzw. „subpikselowego”, jak również tzw. „font hinting” (chyba nie ma polskiego odpowiednika tego poetyckiego zwrotu), który – ogólnie mówiąc – polega na „przyciąganiu” krawędzi czcionek do siatki matrycy. Żeby nie było zbyt różowo – funkcje te dostępne są dla aplikacji, które potrafią korzystać z TTEngine.



dzę żadnej różnicy
it really works

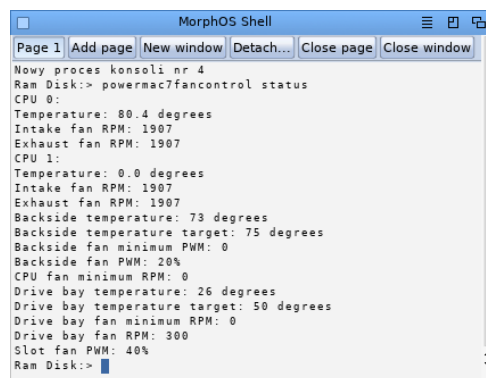


dzę żadnej różnicy
it really works

Na górze po nowemu, na dole po staremu

Trzeci bug o którym wspominałem w ostatnim numerze (ten z blankerem) również został poprawiony. Ale to nie wszystko. Oprócz bugfixów (których było sporo więcej niż te trzy, które tu wymieniałem) pojawiły się bowiem:

- wsparcie dla portu Gigabit Ethernet w komputerach opartych na płytach głównych A-Eon X50x0 (rzecz z pewnością wyczekiwana, lecz nie tak bardzo jak wprowadzenie obsługi nowszych kart graficznych, w które wspomniane komputery są domyślnie wyposażane)
- narzędzie do monitorowania i modyfikacji parametrów czujników temperatury i wiatraków dla komputerów Power Mac G5 z serii 7.x (aby poznać odczyty wystarczy w konsoli wpisać „powermac7fancontrol status”).



- nowa wersja Odyssey! OMG! Niestety, bez przełomu, raczej aktualizacja do nowych certyfikatów bezpieczeństwa i drobne poprawki o których nawet szczegółowy „release notes” wspomina jako „other”. Jak już wcześniej wspomni-

nałem, na całkiem nową przeglądarkę przyjdzie nam jeszcze przynajmniej kilka miesięcy poczekać. Na osłodę mogę dodać, że ‘Jaca’ (który rzadko puszcza słowa na wiatr) opublikował ostatnio na forum MorphZone post, z którego wynika, że ma już prawie ukończony działający w konsoli javascriptcore, a następnym krokiem będzie kompilacja WebCore, a potem – WebKitLegacy. Niestety, przy okazji dowiedzieliśmy się, że z nowej przeglądarki wyleci web Inspector (za którym pewnie mało kto będzie tęsknił), ale najprawdopodobniej również odtwarzanie mediów. Jacek uważa, że procesory PPC mają zbyt mało mocy na takie „wodotryski”. Co prawda trudno odmówić mu trochę racji, ale lubię czasem obejrzeć film na YouTube nie musząc się posiłkować ani pecetem ani zewnętrzną aplikacją. Jeśli więc nie zmieni zdania to trzeba będzie trzymać na dysku dwie przeglądarki (jak – nie przymierzając – w czasach Sputnika i pierwszych wersji OWB). Pozostaje nadzieja, że jednak da się przekonać, choćby tylko w kwestii tzw. „skryptów”, umożliwiających pobranie filmu na dysk.

- ustawienia domyślne kompilatora dla gcc9 i g++9 we Flow Studio

A na koniec zostawiam najmocniejsze (no żarcik, żarcik) uderzenie: Skórka ‘Origo’ (czyli prosty wygląd, inspirowany „retro stylem OS 3.x”) stała się teraz domyślnym wyglądem MorphOS-a. W sumie to jest to „przyklepanie” zmiany, którą wielu użytkowników wprowadzało na swoich komputerach. Współczesne trendy GUI odchodzą od „cukierkowatych” i naładowanych kolorowymi bajerami skórek, a ‘Origo’ zdecydowanie bardziej kojarzy się z „amigowym dziedzictwem” MorphOS-a niż Ferox.

Niestety, nie obeszło się bez drobnego zgrzytu. Zaczęło się od tego, że pewna wredna mosowca próbowała odpalić na wersji 3.13 najnowszą wersję demo gry Wings Remastered. Bardzo się zdziwiła, gdy usłyszała dziwny, zniekształcony dźwięk (tym bardziej, że pamiętała, że w pierwszym demie nie było takiego problemu). Po krótkim czasie okazało się, że problem dotyczy nie tylko tego jednego dema, ale również innych produkcji spod znaku GoldenCode/’Daytona675x’ (jedynie Tower57 pozostał niewzruszony) jak również wszystkich możliwych sprzętów pod MorphOS-a – również tych wyposażonych w zewnętrzne karty dźwiękowe na USB. Błąd został błyskawicznie zgłoszony i maszyna ruszyła. Do nierównej walki Daniela z materią zaangażował się również ‘Piru’, co w krótkim czasie doprowadziło do przerażającej konstatacji: winny był nie jakiś nowy bug, który wkraśl się do MorphOS-a 3.13, lecz jedna z wprowadzonych poprawek. Ujawniła ona mianowicie tkwiący w systemie od niemalże 20 lat błąd w bibliotece ixemul, którego efektem było nieprawidłowe zaokrąglanie wartości zmiennoprzecinkowych i zniekształcenie dźwięków odgrywanych za pomocą biblioteki obsługującej pliki .ogg. Co prawda ‘Daytona’ szybko wprowadził drobną poprawkę do swojej najnowszej produkcji, ale pozostałe pliki wykonywalne wykorzystujące wspomniane wyżej rozwiązanie również potrzebowałyby nowych wersji. Konieczne zatem okazało się wprowadzenie poprawki do samej ixemul.library i tak się stało. Chyba po raz pierwszy w dziejach MorphOS-a poprawka ujrzała światło dzienne nie razem z kolejną wersją systemu, lecz jako tzw. „hotfix”, pojedyncze archiwum do pobrania ze strony MorphOS Teamu. Pozostaje tylko gratulować naszym wspaniałym developerom szybkości reakcji i determinacji w tropieniu błędów, a nam samym – życzyć sobie wersji 3.14 jeszcze przed kolejnym numerem „Amigi NG” (w co osobiście wątpię, ale kto broni pomarzyć?).



Wykorzystanie Blendera do modeli dla druku 3D

radzik

Druk 3D w świecie AmigaOS

Druk 3D zyskuje na popularności. Implementacja tej technologii ma miejsce nie tylko w zastosowaniach profesjonalnych, lecz również jako rozwiązanie dla domowych hobbistów. Przyczyną tego trendu jest znaczny spadek cen drukarek oraz szeroko dostępne proste i darmowe oprogramowanie do projektowania modeli.

Pojęcie druku 3D jest na ogół mocno spłaszczane. Medialnie jest traktowane ogólnikowo. Oczywiście również i my, ledwie muśniemy temat technologii drukowania przestrzennego. Jednak – by mieć choć podstawową jasność – drukować można obiekty metalowe i plastikowe. Dla domowego odbiorcy drukowanie 3D zamyka się praktycznie tylko w obszarze termoplastów i technice FDM (w pełni poprawna nazwa to FFF). Fused deposition modeling lub Fused filament fabrication to metoda najbardziej popularna, najprostsza i właściwie najtańsza. Oczywiście niniejszy tekst nie jest miejscem na zagłębianie się w szczegóły techniczne. Jeśli interesuje was poszerzenie wiedzy najlepiej skierować swe kroki do angielskojęzycznej Wikipedii: en.wikipedia.org/wiki/Fused_filament_fabrication

Technik druku 3D istnieje bardzo wiele. Niektóre nadają się lepiej do pewnych zadań, inne gorzej. Bez wątpienia dla naszego przypadku, czyli obudowy dla komputera Raspberry Pi dobrze by było skorzystać z np. technologii MJP (MultiJet Printing). Zdecydowanie jakość powierzchni wydruku jest wyższa niż oferowana przez FFF.

Dla domowych potrzeb FDM jest technologią najbardziej osiągalną, mimo – nazwijmy to – „schodkowej struktury wydruku”. Powodem tego jest sama istota działania drukarki FDM. Nakłada ona materiał w postaci warstw – jedną po drugiej. Co więcej, gdy drukujemy obiekt np. z dużym skosem lub promieniem, efekt schodków zostaje uwypuklony. Oczywiście dysponując dobrą drukarką FDM, o – powiedzmy – „wyższej rozdzielczości”, czyli dużej dokładności (warstwy), niepożądane efekty można znacząco zminimalizować. Co więcej, umiejętnie projektując detal, jesteśmy w stanie uzyskać jeszcze lepsze efekty. Istnieją też techniki wygładzenia modelu. Wydruk

również można odpowiednio obrobić lub pomalować. W przypadku większych obiektów możemy je wydrukować w mniejszych fragmentach, a następnie skleić przysłowiową „kropelką”.

Skoro wspominamy o projektowaniu, w przypadku AmigaOS (oraz MorphOS) jesteśmy skazani na program do grafiki 3D – Blender. Niestety programy z czasów świetności Amigi, czy to CAD (Computer-aided design) czy nawet te do grafiki 3D nie oferują zapisu we współczesnych formatach danych np. IGES. Nie jest też oferowana najważniejsza rzecz dla druku 3D, czyli eksport pliku do STL (stereolithography). Druk 3D opiera się na dwóch najważniejszych dla jego istnienia plikach. Wspomniany STL, który reprezentuje dane geometryczne (w postaci siatki trójkątów) oraz G-code. Ten drugi to język programowania maszyn numerycznych (CNC). Wykorzystywany jest też przez drukarki 3D. Mocno upraszczając: G-code to matematyczny zapis pozycji głowicy drukującej.

Jak już ustaliliśmy, nawet tak leciwy Blender (wersja dla AmigaOS nosi numer 2.48) potrafi zapisać plik STL oraz, co równie istotne potrafi go wczytać. Dzięki temu otwierają się przed nami możliwości pobrania gotowych modeli z jednej z najpopularniejszych strony tego typu – www.thingiverse.com. Blender umożliwi ich otwarcie, obejrzenie, ale też modyfikację i zapis do STL.

Trzeba mieć świadomość, że do projektowania modeli 3D dla druku istnieje masa lepszego, w pełni darmowego oprogramowania. Niestety dostępne jest ono tylko na przodujące systemy operacyjne. Dzięki Blenderowi jesteśmy w stanie zaprojektować oraz wyeksportować model do pliku STL pod kontrolą AmigaOS 4.1.

Niestety nie uda się nam wygenerować pliku G-code (z pliku STL). Co prawda, istnieje narzędzie Skeinforge, które teoretycznie jest odpowiednikiem slicerów (slicer – program do „cięcia” modelu 3D) z innych systemów operacyjnych. Jednak jest to mocno teoretyczne, z kilku powodów. Po pierwsze: wspomniany slicer musi działać w trybie graficznym (a nie tekstowym), gdyż musimy widzieć, jak dany model zostanie „pocięty” na warstwy. Dlaczego? Chcemy wiedzieć, czy proces „cięcia” dał poprawny

efekt, czy trzeba zastosować podpory (o tym później) oraz ile czasu i materiału potrzebujemy na wydruk. Po drugie: slicer musi być skonfigurowany pod posiadaną drukarkę. Skeinforge nawet w wersji na popularne systemy operacyjne nie był narzędziem oferującym tego typu „wodotryski”. Tak więc nawet jeśli manualnie (jakimś cudem) skonfigurowalibyśmy Skeinforge, nie jesteśmy na nim w stanie wygenerować nic bardziej skomplikowanego od płaskiego kształtu. Trzeba się pogodzić z faktem, że o ile na AmigaOS jesteśmy w stanie wykonać projekt 3D (oraz wygenerować plik STL), o tyle przygotowanie modelu do wydruku musi się odbyć na przysłowiowym pececie.

Idea komputera za 50 Euro spodobała się wielu osobom. Raspberry Pi zyskało ogromną popularność wśród geeków. Na rynku dostępna jest już czwarta iteracja Pi. Po raz pierwszy umożliwia ona wybór ilości pamięci RAM (do 4 GB) oraz ma obsługę dwóch monitorów. Amigowcy bardzo często wykorzystują Pi jako platformę do emulacji AmigaOS 3.x. Niestety standardowo zakupiony sprzęt nie ma obudowy (należy wyposażać się w nią we własnym zakresie). Cemu więc nie wydrukować swojej?

Na czas pisania tego artykułu najlepiej nadającym się komputerem Pi do emulacji Amigi jest Model 3, na którym to doskonale pracuje Amibian. Siłą rzeczy niniejszy tekst skupi się więc na trzeciej generacji „maliny”. Jeśli też nie mamy zdolności do modelowania 3D, możemy wykorzystać gotowy model dostępny na wspomnianej wcześniej stronie i oczywiście go wydrukować. My jednak zaprzęgniemy Blendera do edycji plików STL. Wykorzystamy też amigowy, stary dobry Pixel Pro 2 do wygenerowania napisu AMIGA w klimacie czcionki Topaz.

Pracę rozpoczynamy od wizyty na stronie www.thingiverse.com. Z dostępnych przeglądarek www, jedynie Odyssey radzi sobie z jej obsługą (choć i tak jest dość niewygodnie). Jesteśmy w stanie skorzystać z pola wyszukiwania i wpisując frazę „Cover for Rasperry Pi 3” dostaniemy listę interesujących nas wyników. Generalizując, można powiedzieć, że praktycznie dowolna drukarka 3D (FDM) jest w stanie wydrukować właściwie każdy (wyszukany) model z powyższej strony. Jest jednak jedno „ale”: dysponując drukarkami „domowymi”, które to nie oferują dwóch głowic, warto jest wziąć pod rozwagę modele niewymagające podpór podczas druku. Właśnie, o co w tym chodzi?

Drukarka 3D, pracująca w technologii FDM, jak już wiemy, buduje model warstwa po warstwie. Cała operacja odbywa się na tzw. stole. Na nim głowica drukująca kładzie pierwszą warstwę. Na tej pierwszej warstwie budowa jest druga, trzecia oraz kolejne. Oczywiście jest to, że są takie modele (lub przedmioty), które powiedzmy pomiędzy warstwami, mają puste przestrzenie. Ujmując inaczej, pomiędzy geometrią a stołem jest

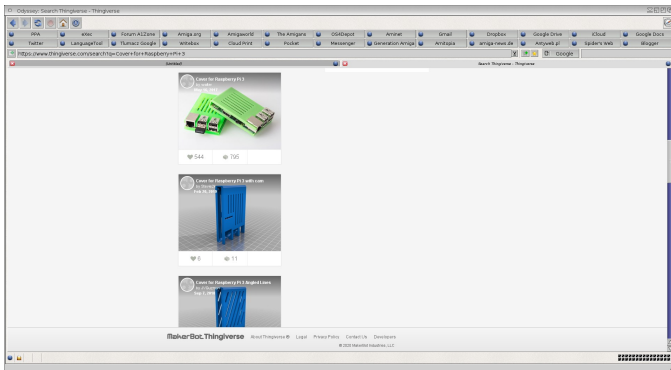
powietrze. Aby sobie to wyobrazić weźmy pod uwagę literkę P. Nóżka literki znajduje się na stole, ale „wybrzuszenie” jest w stosunku do stołu jakby w powietrzu. Z racji, że żyjemy w świecie opartym na ciężarciu grawitacyjnym, podczas drukowania, ten „brzuszek” tworzony byłby w powietrzu. Czyli dosłownie spadłby na stół. Aby tego uniknąć programy typu slicer tworzą podpory. Nazwijmy je „kolumnami”, które w przypadku wspomnianej litery P, podtrzymają „brzuszek” by ten, nie osunął się pod wpływem siły grawitacji. Drukarka pracuje w wysokich temperaturach, gdyż topi wsadowy materiał – termoplast (najczęściej w domowych zastosowaniach jest to tworzywo PLA). Gdy warstwy zastygną, oczywiście temat „opadającego brzuszka” nie istnieje.

Użycie podpór podczas druku generuje problem nie tyle ich usunięcia ile pozostawionej po nich powierzchni o dość słabej jakości. Jak wspomnieliśmy, technologia FDM generuje „schodki”, ale miejsca po podporach są szczególnie mało atrakcyjne wizualnie. Czasami nie ma wyjścia i podpory zastosować trzeba. Niekiedy podpory bywają trudne do usunięcia (szczególnie w małych lub ciężko dostępnych przestrzeniach). Droższe drukarki rozwiązują tę kwestię, używając drugiej głowicy i materiału podporowego, który np. rozpuszcza się w wodzie. My natomiast dobierzemy tak model, aby nie wymagał on podpór. W pewnym sensie jest to zależne od możliwości technicznych, jakie oferuje drukarka. Jednak ogólnie przyjętą zasadą jest to, że ścianki pochylone mniej niż 45 stopni nie wymagają podpór. Materiał zdąży zastygnąć do czasu nałożenia kolejnej warstwy. Dodatkowo również otwory (na ogół) nie wymagają podpór. Ewentualnie małe przestrzenie powinny też dać radę wydrukować się bez podpory. Twórcy modeli, które dostępne są na serwisie Thingiverse, (na ogół) zaznaczają w opisie czy podpory są wymagane, czy też nie.

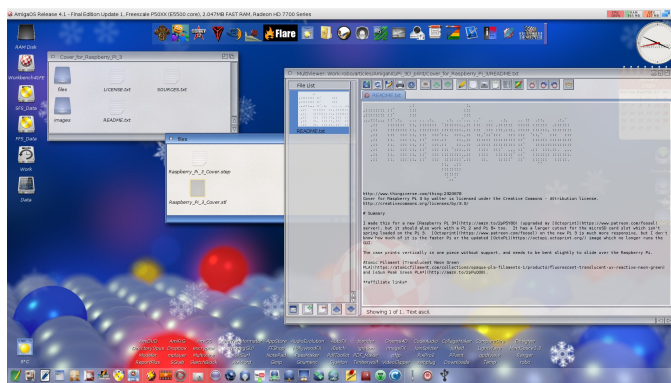
Kolejnym kryterium wyboru obudowy była jej „jedno-częściowość”. Idea jest prosta: jeden model, jeden wydruk, obudowa niewymagająca montażu (lub też zewnętrznych mocowań typu śrubki czy klej).

Zdecydowano się na dodanie napisu AMIGA, by zindywidualizować obudowę. Co ważne, wybór czcionki Topaz nie tylko był podyktowany aspektem klimatu retro, ale też jej specyficzny „pikselowy” wygląd również nie wymagał zastosowania podpór podczas druku. Oczywiście, jeśli napis byłby bardziej wypukły (głębokość 0.8 mm), podpory mogłyby być wymagane.

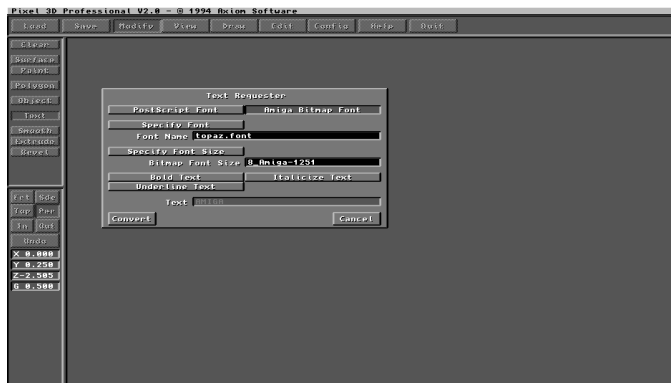
Stworzenie tekstu możliwe było dzięki Pixel Pro 2, który potrafi tworzyć kształty geometryczne na podstawie amigowych czcionek (typu *.font). Opcją używaną do tworzenia napisu jest Text z zakładki Modify. Program umożliwia wyeksportowanie pliku do formatu DXF, który to bez problemu importuje Blender (oraz



www.thingiverse.com i wyniki dla frazy „Cover for Raspberry Pi”



Rozpakowanie archiwum z Thingiverse

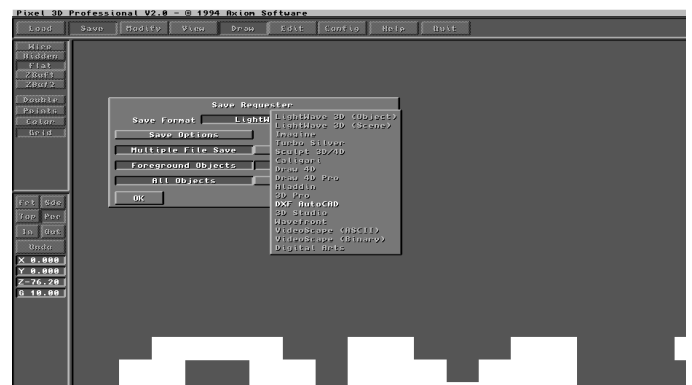


Pixel Pro 2 i tworzenie napisu

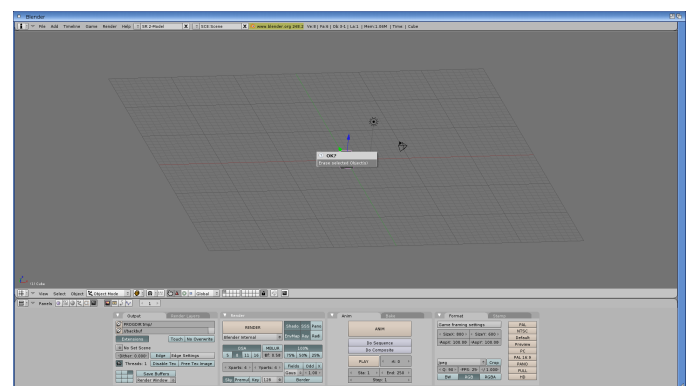


Pixel Pro 2 utworzony napis

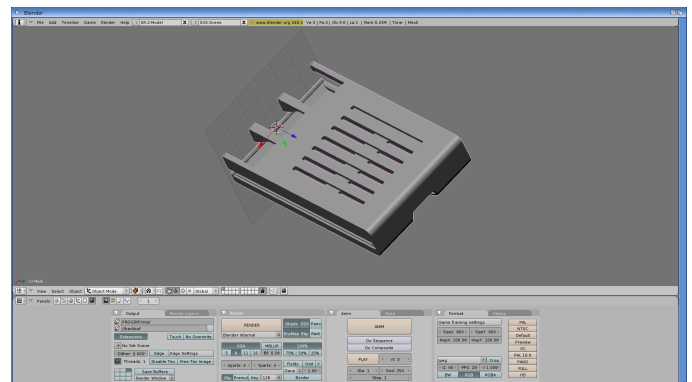
praktycznie dowolne oprogramowanie 3D w obecnych czasach). Zapisu dokonuje się przez przycisk Save, który wywołuje okno z opcjami. Z rozwijanego menu Save Format wybiera się żądany format, tutaj DXF AutoCAD.



Pixel Pro 2 i eksport do DXF



Blender i usuwanie obiektów



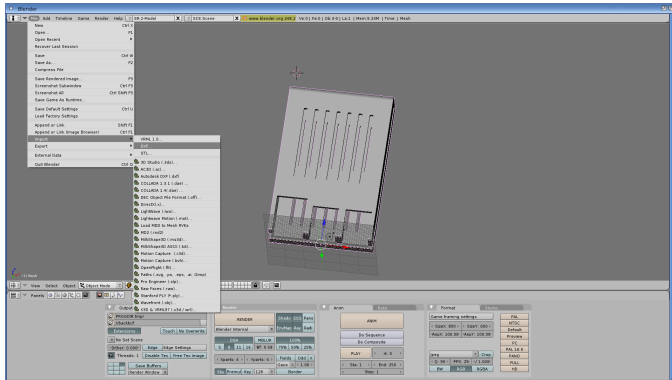
Blender i podgląd zaimportowanego pliku STL

Jak wspomniano na początku, Blender umożliwia import plików STL. Dzięki temu możemy obejrzeć dany model, a w naszym przypadku nawet go zmodyfikować. Przed użyciem funkcji Import (zakładka File) najlepiej jest usunąć ze sceny standardowy sześcian. Oczywiście, aby zaimportować plik STL (z katalogu files), należy rozpakować ściągnięte archiwum. Każdy „zip” z Thingiverse zawiera poza samym modelem, opis modelu (np. czy wymagane są podpory), licencję oraz obrazki prezentujące wydruk.

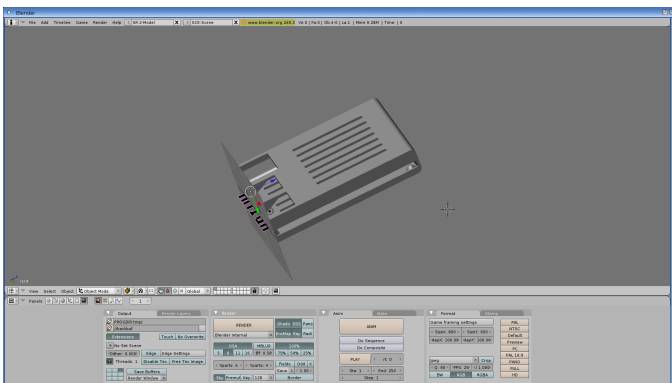
Po wczytaniu naszego pliku można go obejrzeć i przyzwyczaić się do interfejsu programu. Blender, szczególnie w wersjach starszych (czyli tych „amigowych”) nie należy do programów intuicyjnych. Poruszanie po programie opiera się o: środkowy

klawisz myszki to obrót w przestrzeni, rolka zbliżenie i oddalenie, lewy klawisz ustawienie pozycji kursora Blendera oraz prawy klawisz służący do wyboru obiektów.

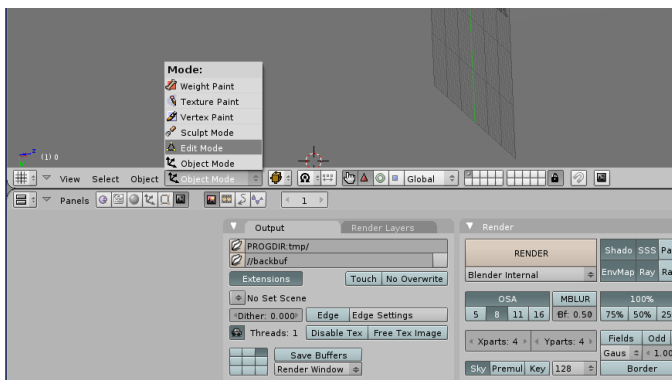
W każdym razie, gdy już mamy zaimportowany plik STL, należy doczytać do niego plik DXF. Zaimportowany DXF (w przestrzeni 3D) znajduje się na dole pliku STL.



Blender i import pliku DXF

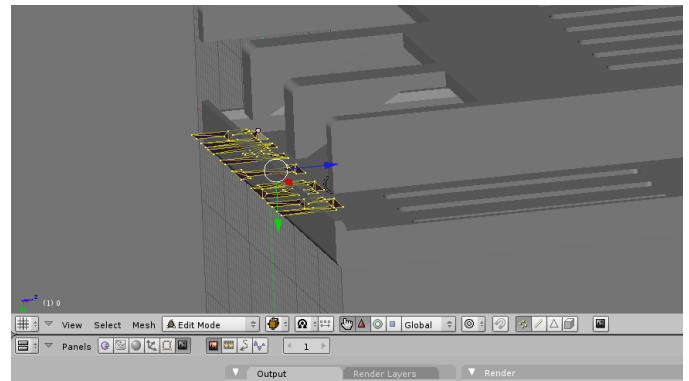


Blender z STL i DXF

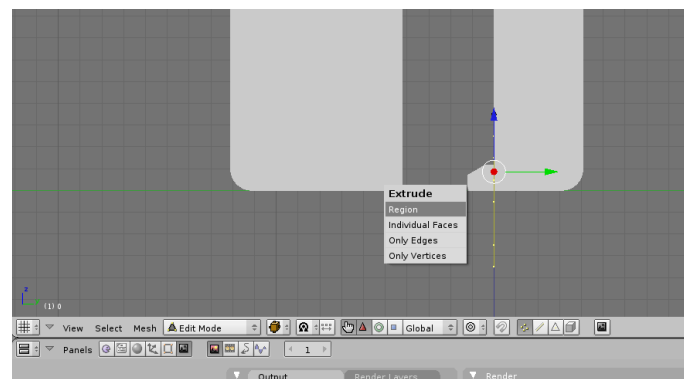


Blender i przejście w tryb edycji

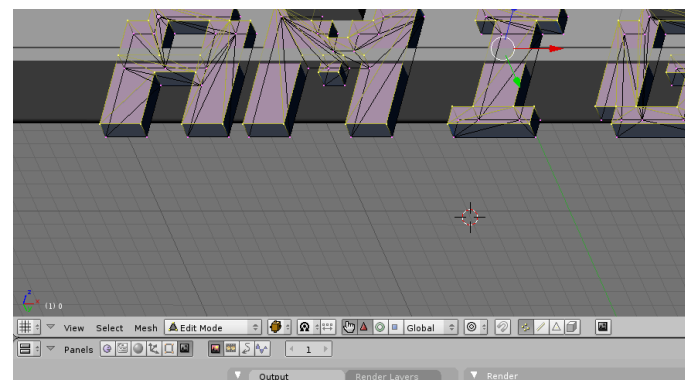
Przechodząc w tryb edycji – Edit Mode z menu Mode (lub klawisz TAB) można zaznaczyć wszystkie punkty (lub np. ścianki) przy pomocy klawisza a. Gdy zostaną one wybrane, można użyć funkcji Extrude Region (klawisz e) i wytłoczyć napis na mniej więcej głębokość jednego kwadratu siatki (widoku). Pomocne w tym może być użycie klawisza Ctrl, który aktywuje dociąganie do siatki. Przechodząc w tryb Object Mode



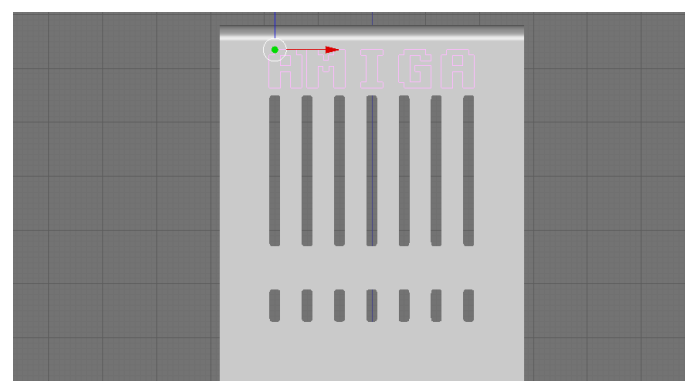
Blender i tryb edycji napisu DXF



Blender i wytłaczanie napisu



Blender i napis wytłoczony

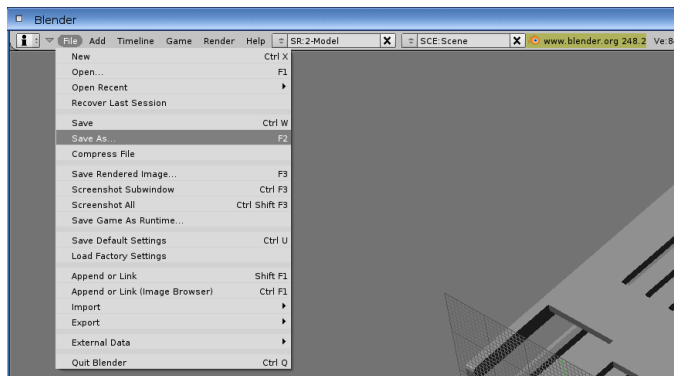


Blender i pozycjonowanie napisu

(ponowne naciśnięcie klawisza TAB), można przesunąć wytłoczony obiekt w żądane miejsce, za pomocą funkcji Move (klawisz g). Wygodną opcją jest przesuwanie zaznaczonego

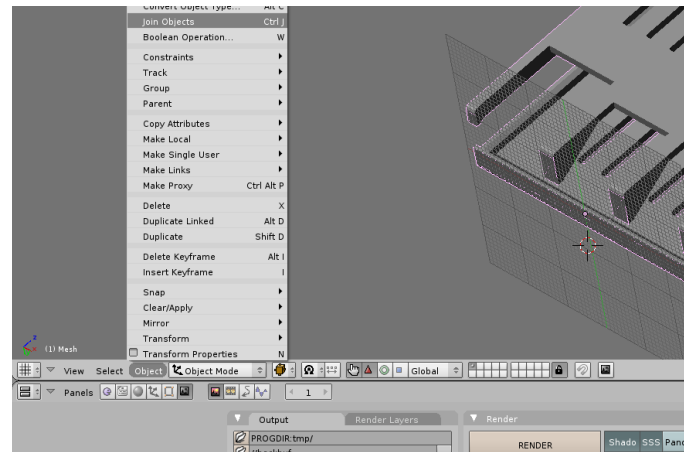
obiektu poprzez kolorowe strzałki. Wybierając jedną strzałkę, przesuujemy obiekt tylko w wybraną stronę. Bywa to pomocne przy chęci zmiany położenia w określonym kierunku.

Gdy jesteśmy usatysfakcjonowani uzyskanym efektem, pozostaje wybrać opcję Save As z menu File i zapisać projekt w formacie *.blend (czyli format programu Blender). Dzięki temu w przyszłości będzie możliwość modyfikacji modelu.

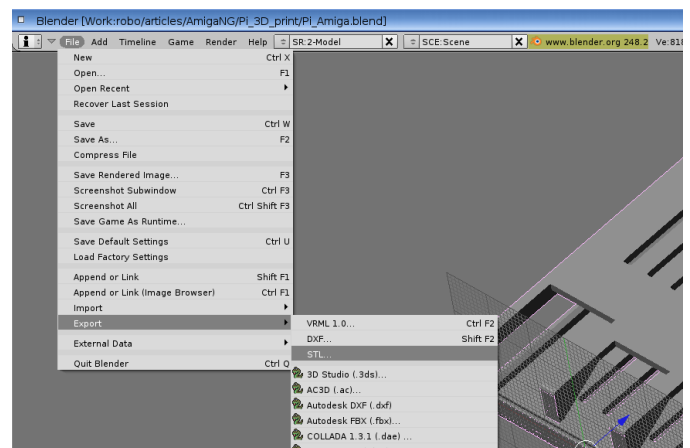


Blender i zapis sceny

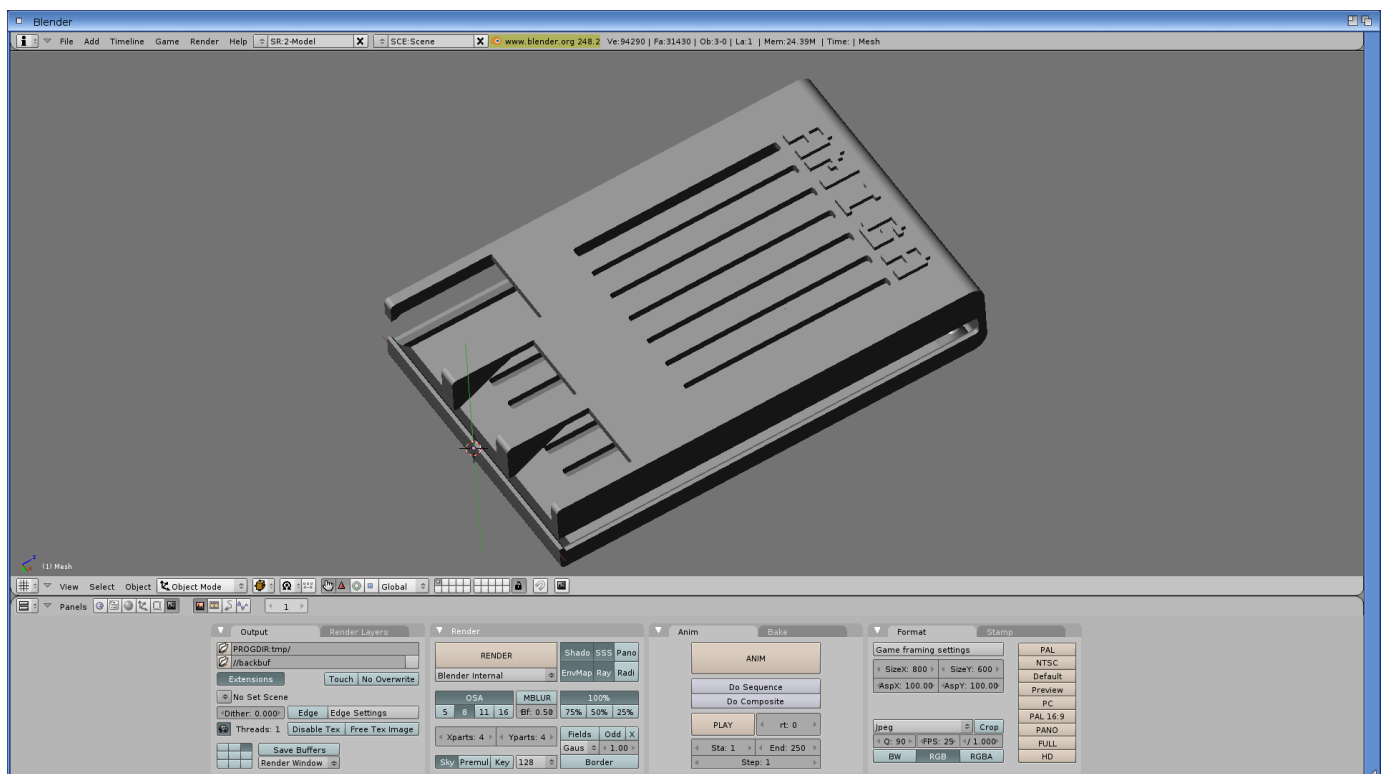
Przed finalnym eksportem do formatu STL, należy połączyć dwa niezależne obiekty. Obecnie projekt zawiera w sobie model obudowy oraz napis AMIGA. Wygenerowanie jednego modelu w pliku STL, jest możliwe przez zaznaczenie obu obiektów oraz użyć opcji Join Objects (Ctrl J). Kolejnym krokiem jest wybranie opcji Export z menu File i zapisanie pliku STL.



Blender i łączenie obiektów w jeden



Blender i eksport do STL



Blender i gotowy model do druku

Gotowy model przenosimy na już wspomnianego peceta

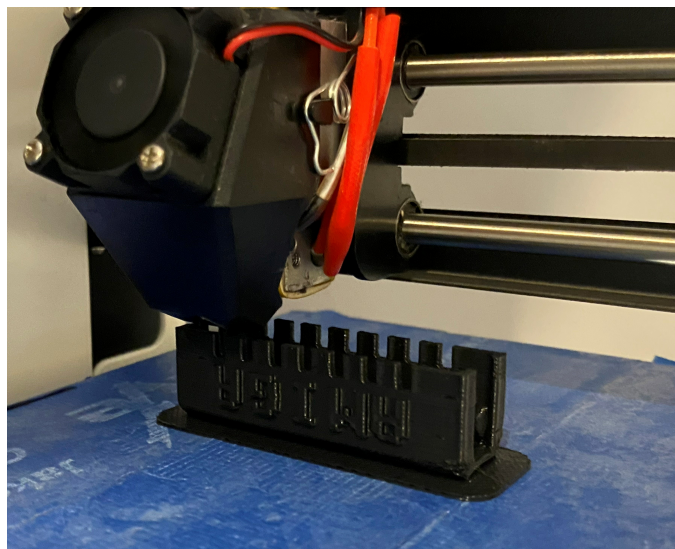
Na nim też, zależnie od modelu drukarki musimy mieć zainstalowany odpowiedni program tnący. Jednym z bardziej popularnych i jednocześnie darmowych jest (Ultimaker) Cura.

Plik STL należy zaimportować do slicera. Tu ewentualnie zmieniamy orientację modelu, tak by móc wydrukować go bez podpór. Na ogół pliki STL są zorientowane w przestrzeni w odpowiedni sposób. Niestety w naszym przypadku tak nie jest. Bazując na wcześniejszych założeniach i naszej wiedzy (np. możliwość drukowania bez podpór do kąta 45 stopni) ustawiamy odpowiedni model na stole drukarki. Warto jest też zaznaczyć opcję, która da dodatkową „przyczepność” do podłoża (Adhesion). Zdarza się, że podczas druku model potrafi się odkleić od powierzchni stołu. Tak więc te pierwsze warstwy są istotne dla udanego wydruku.

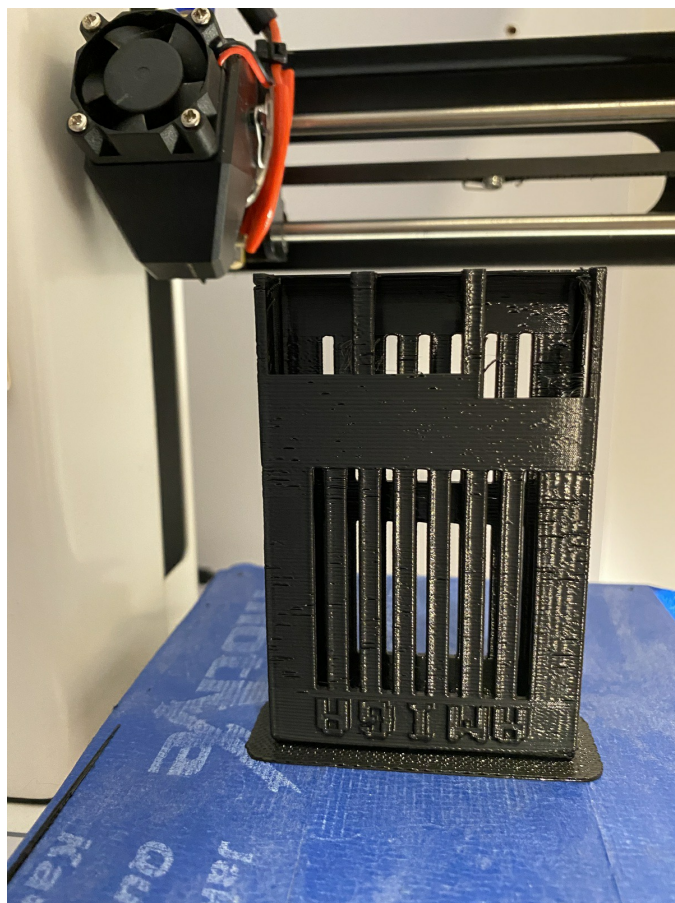
Zależnie od żądanej jakości i czasu wybieramy stopień dokładności wydruku (wysokość warstwy). Tutaj 0.175 mm daje około 3.5 godziny samego drukowania. Na czas wydruku ma też wpływ stopień wypełnienia modelu. Co to jest? Druk FDM można przedstawić jako tworzenie obrysu obiektu, a następnie jego wypełnienie. Tzw. Infill może przybrać wartość 100% (daje to „pełną bryłę”) lub w określony procent. Przyjmuje się, że wartości na poziomie 20-30% są wystarczająco satysfakcjonujące. Oczywiście to wszystko zależy od stopnia wytrzymałości, jaki chcemy uzyskać, a czasu wydruku.

Po dobraniu parametrów tworzymy podglądu wydruku (Preview). Tu możemy zobaczyć wirtualny proces kładzenia warstwy po warstwie. Dzięki temu można ocenić czy dobrane parametry, orientacja modelu mają szansę dać zamierzony efekt. Jeśli tak – zapisujemy plik G-code na dysku komputera lub zewnętrznym nośniku. Proste domowe drukarki nie zawsze wspierają transfer plików po sieci. Gotowy G-code przenosi się więc np. na karcie SD do drukarki i bezpośrednio z niej uruchamia się druk. Teraz już tylko pozostaje poczekać na wydruk. Warto też dać mu czas na wychłodzenie się, by łatwiej oderwać go od stołu.

Niebawął szkodą jest brak programu do generacji plików G-code dla drukarek 3D. Byłoby to świetne uzupełnienie amigowego hobby, szczególnie że całkiem porządne domowe drukarki 3D można kupić już poniżej 1000 zł. Oczywiście Blender nie jest idealnym programem do projektowania mechanicznego. Jednak obecnie jest jedynym sensownym narzędziem do tego celu dla AmigaOS. Blender to program potężny i dostępny za darmo dla każdego zainteresowanego człowieka. Podobnie jest ze Slic3r, który jest właśnie tym brakującym ogniwem dla naszego komputera. Slic3r to jedno z popularniejszych programów do cięcia modeli dla druku 3D. Gdyby istniały porty niektórych aplikacji o otwartych źródłach, zdecydowanie



Początkowa faza druku



Końcowa faza druku

zwiększona zostałaby użyteczność AmigaOS we współczesnych zastosowaniach.

Druk 3D potrafi sprawić wiele radości. Również w domu (nawet nie wspominając o naszym hobby) zawsze może się przydać dodrukowanie jakiegoś brakującego elementu. Obecnie, choć częściowo możemy do tego celu wykorzystać naszą Amigę.

Anaglyph 3D

Don Rafito

Zrobić dobre zdjęcie nie jest łatwo. Odpowiednie ujęcie, światło, umiejętności oraz sprzęt. Wiedzą to osoby zawodowo zajmujące się tą dziedziną sztuki. Niemniej jednak odkąd fotografia cyfrowa weszła pod strzechy szeregowych pasjonatów, nie tylko dzięki łatwiejszej dostępności sprzętu, ale także oprogramowania do edycji, retuszu czy dodawania efektów, każdy może poczuć się jak artysta. Oczywiście nie mam tu na myśli zdjęć z wakacji, urodzin czy serii selfików z Instagrama i Facebooka.

Jednym z ciekawszych efektów, jakie można zastosować na zrobionych zdjęciach, jest ich konwersja do trójwymiarowych anaglifów. Najprościej mówiąc, anaglif, czyli jeden z rodzajów fotografii stereoskopowej, powstaje wtedy, kiedy nałożone zostaną na siebie dwa obrazy tego samego obiektu: jeden z perspektywy lewego oka, drugi z prawego. Następnie, dzięki filtrom czerwono-turkusowym nałożonym na zdjęcie, powstaje fotografia, która daje złudzenie głębi i trójwymiarowości. Oczywiście, aby to zobaczyć, obserwator musi oglądać takową ekspozycję z użyciem okularów ze szklami o tym samym zabarwieniu co filtry nałożone na zdjęcie. Nawiasem mówiąc, sama fotografia anaglifowa jest bardzo stara i sięga początków wieku XX.

Na Amigę zarówno Klasyczną, jak i NG, powstało kilka dobrych programów do edycji grafiki i fotografii cyfrowej, ale w kwestii stereoskopii jest nieco gorzej. W zasadzie, jeśli chodzi o ogół to można wymienić kilka produkcji demoscenowych oraz parę gier, wykonanych w technologii 3D red-cyan. Notabene, owe gry miałem okazję opisywać na łamach KApłus. Co do konwersji fotografii do 3D, na postamigowe systemy istnieją dwie takie aplikacje. Jedna dostępna jest dla AOS 4 druga, którą zaprezentuję poniżej, dostępna jest dla systemu MorphOS.

Anaglyph3D, autorstwa Pedro Gil Guirado, to bardzo prosta aplikacja, niewymagająca od użytkownika sporej wiedzy w obsłudze programów do edycji fotografii cyfrowej. W zasadzie wszystkie czynności sprowadzają się do kilku kliknięć myszką: wskazanie zdjęcia lewego, prawego, wygenerowanie obrazka finalnego, wybór formatu dla pliku wynikowego i jego zapis. Koniec.



Można rzec, aplikacja wręcz idealna, łatwa w obsłudze i dająca szybki efekt naszej pracy. Zatem gdzie haczyk? Program wydaje się, że nadal jest w fazie WIP (mam nadzieję) i pomimo że jest dość aktualny (w momencie pisania tych słów dostępna jest wersja 0.2, datowana na 28 stycznia, 2020 roku), ma jeszcze sporo niedociągnięć. W sumie można wymienić dwa takie najważniejsze: poprawnie obsługuje tylko zdjęcia w rozdziel-

czości 1024×768 , a próba załadowania fotografii w większym, bądź mniejszym rozmiarze kończyła się zawieszeniem nie tylko samego konwertera, ale niekiedy całego systemu. Niestety w dokumentacji nie podano jakiego rozmiaru mają być wrzucane zdjęcia, więc uważam to za poważny błąd.

Drugą rażącą rzeczą jest to, że jeżeli chcemy, aby nasz finalny obrazek stereoskopowy wyszedł ładnie, zarówno lewe, jak i prawe zdjęcie musi być zgodnie ze sobą wykadrowane. Tzn. że już na etapie pstrykania musimy tak ustawiać aparat, aby pierwszy plan był w miarę identyczny na obu zdjęciach, a różnice w przesunięciu obrazu były widoczne tylko na tle. Zabrakło tu możliwości manipulacji pozycją wczytanych fotografii, z jednoczesnym sprawdzaniem efektu finałowego, jeszcze przed zapisem pliku wynikowego. Owszem, marzeniem by było, gdyby program sam dopasowywał lewą i prawą fotografię, wyręczając z tej czynności użytkownika. Niemniej jednak taka opcja w postaci ręcznego wykonania by wystarczyła.

Reasumując: aplikacja prosta w obsłudze, niemalże intuicyjna, ale zmuszająca fotoamatora do wcześniejszego przygotowania odpowiednich projekcji: kadrowania, przycinania czy zmiany rozmiaru, co niestety będzie skutkowało zmuszaniem do użycia innych programów do tych celów. Niemniej jednak ostatecznie, przynajmniej proponuję spróbować i przetestować zarówno prezentowany program, jak i swoje umiejętności w robieniu zdjęć. Tymczasem zapraszam do mini galerii, którą skompletowałem ze zdjęć, przekonwertowanych w Anaglyph3D.

Tytuł: Anaglyph3D

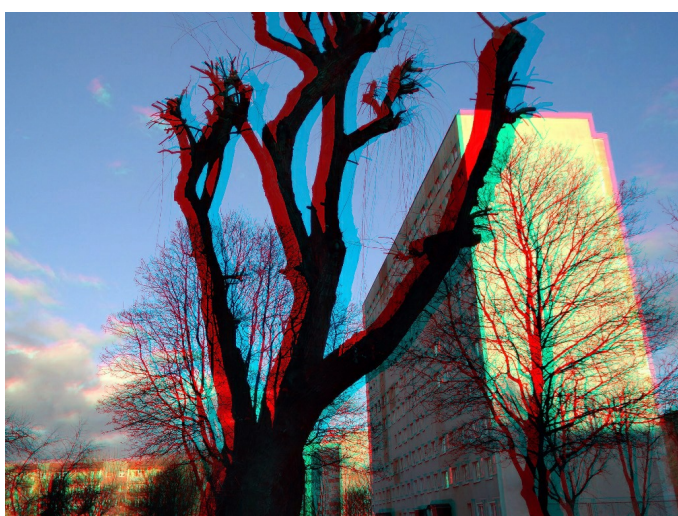
Platforma: MOS

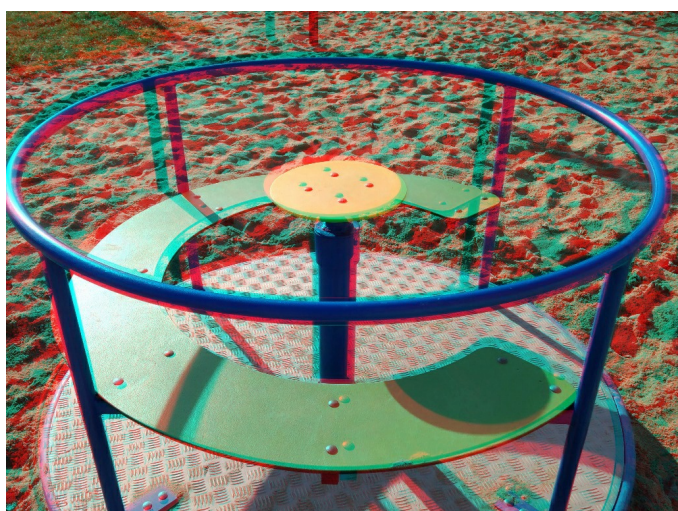
Firma: Pedro Gil Guirado (Balrog Software)

Rok: 2020

Ocena: 4/10







MyCommander

Don Rafito

Współczesny przeciętny użytkownik komputera, korzystający głównie z przeglądarki (i portali społecznościowych), oraz korzystający od czasu do czasu z aplikacji biurowych (przede wszystkim edytora tekstu typu Word, w którym napisze jakieś tam pismo) myślę, że nawet nie orientuje się, co znaczy zwrot File Manager. No bo i po co. Instalują co chwilę jakieś aplikacje czy gry, mnóstwo skrótów na pulpicie, jednym słowem ile wlezie w te swoje komputery, nie przeglądają plików, nie sortują ich, nie dbają o czystość systemu, góra śmieci rośnie, a jak system wysiada, to wzywają specjalistę, który robi reinstalację systemu i kasuje całą zawartość dysku. Ot co: „przykro mi z powodu zdjęć i filmików z wakacji, na drugi raz proszę je zarchiwizować na jakiś nośnik”. Klient: „że co mam zrobić, zarch... coś tam, a co to jest nośnik?”.

Współczesne technologie nauczyły wielu bierności i bezmyślnego korzystania z komputera, gdyż od dbania są inni, którzy zajmą się tym, jak coś nie działa. Stąd wiele osób nawet nie wie, co jest panel sterowania. Na szczęście są wyżej wspomniani ludzie z branży IT, w przeważającej części, są to specjaliści wychowani na komputerach Commodore, Amiga, Atari czy IBM PC AT/XT. To oni w głównej mierze w dzisiejszych czasach trzymają pieczę, aby przeciętnemu użytkownikowi pecet dobrze działał.

Nie ukrywam, że mam czasami trochę radochy, że posiadam wiedzę, która umożliwia mi roztropne korzystanie z komputera i radzenie sobie trochę lepiej w sytuacjach kryzysowych aniżeli przeciętny użytkownik. Miło mi także, że potrafię czasami komuś pomóc, gdy mu coś tam padnie. Tacy właśnie jesteśmy, nie zależnie czy należymy do grupy fanów klasyka, NG, czy jednego i drugiego, potrafimy sobie poradzić i to nie tylko z amigowymi systemami, ale także z innymi. A jeśli już trafimy na coś, co sprawi nam problem, wiemy gdzie i jak szukać.

Słowo File Manager, nie dotyczy tylko Amigowców, ale także Pececiarzy. Szczególnie tych, którzy wychowali się na środowisku MS-DOS i Norton Commanderze. Swego czasu, zanim nastała era Windows 95, NC był podstawowym narzędziem systemowym każdego kloniarza. Dorobił się udanych naśladow-

ców, takich jak DOS Navigator, Volkov Commander czy FAR. Stał się wzorem, przykładowo linuksowy Midnight Commander ma identyczne skróty klawiaturowe.

Odpowiednikiem NC na Amidze był NTP Commander, ale najczęściej amigowcy sięgali po File Mastera czy Directory Opusa. Ten drugi jest chyba nadal najpopularniejszym programem tego typu, gdyż korzystają z niego nie tylko użytkownicy Amig linii klasycznej, ale także i NG. Pomimo popularności, prócz DOpusa i FM, na systemy amigowe, głównie 68k, istnieje wiele innych menadżerów plików, które także mają swoich zwolenników. Niestety nie wszystkie posiadają swoje wersje natywne dla systemów NG i nie zawsze poprawnie działają. Nie dotyczy to omawianego poniżej programu, gdyż autor zadbał o to, aby program był dostępny w wersjach natywnych dla wszystkich systemów linii klasycznej i NG.

My Commander Amiga to typowy program typu File Manager, wzorowany designem na wspomnianym wyżej, pecetowym Norton Commanderze. Program standardowo pozwala buszować po zawartości dysków i katalogów, kopiować, przenosić bądź usuwać pliki i foldery. Pozwala także podejrzeć elementy w formie tekstowej, korzystając ze swojego bądź zewnętrznego edytora oraz grzebać w plikach we wbudowanym edytorze heksagonalnym. Istnieje także opcja sprawdzenia rozmiaru oraz operacje na archiwach LHA i LZX. W przypadku tych ostatnich warunkiem są zainstalowane odpowiednie biblioteki i polecenia w systemie.

Jak każdy rasowy menedżer plików opiera się o skróty klawiszowe. Opanowanie ich bardzo przyspiesza poruszanie się w aplikacji oraz wykonywanie działań. Niemniej jednak osoby wolące pracować za pomocą myszy nie będą niezadowolone, gdyż w obecnej wersji program ją w pełni obsługuje. Dodatkowym atutem jest tutaj funkcja drag&drop, dzięki której spokojnie możemy chwycić kursorem myszy ikony dysków bądź katalogów i wrzucić je bezpośrednio na prawy, bądź lewy panel programu, oczywiście w celu jego otworzenia.

Atutem aplikacji, o którym wspomniano wyżej, jest to, że występuje w wersjach natywnych dla wszystkich systemów

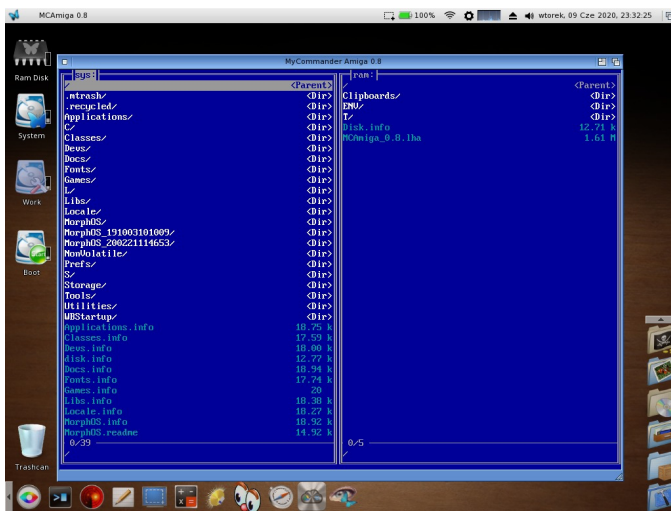
Strzałka w górę, 8
 Strzałka w dół, 2
 Page Up, 9, Ctrl + strzałka w górę
 Page Down, 3, Ctrl + strzałka w dół
 Home, 7, Ctrl + strzałka w lewo
 End, 1, Ctrl + strzałka w prawo
 Tab
 Shift + Enter
 Backspace, strzałka w lewo, 4
 Strg + F1, Alt + F1
 Strg + F2, Alt + F2
 Ctrl + D, Alt + D
 Insert, 0, Spacja, #
 Shift + strzałka w górę
 Shift + strzałka w dół
 +
 -
 F3
 Shift + F3
 F4
 Shift + F4
 F5
 F6
 Shift + F6
 F7
 F8, Del
 Enter
 Shift + Enter
 F1
 F2
 F10, ESC
 Ctrl + R
 Ctrl + F
 Shift + Spacja

poruszanie się w górę
 poruszanie się w dół
 poruszanie się w górę o 10 pozycji
 poruszanie się w dół o 10 pozycji
 przejdź do pierwszej pozycji
 przejdź do ostatniej pozycji
 zmiana panelu
 otwarcie katalogu w nieaktywnym panelu
 przejście do katalogu wyżej
 widok napędów w lewym panelu
 widok napędów w prawym panelu
 widok napędów
 zaznacz/odznacz pozycję i przesun jedną pozycję w dół
 zaznacz/odznacz element i przesun jeden element w górę
 zaznacz/odznacz element i przesun jeden element w dół
 zaznaczanie elementów wg wzorca
 pomijanie elementów wg wzorca
 widok
 widok alternatywny
 edycja
 edycja alternatywna
 kopiowanie
 przenoszenie
 zmiana nazwy pliku
 tworzenie katalogu
 kasowanie
 uruchamianie pliku z parametrem WAIT
 uruchamianie pliku bez parametru WAIT
 pomoc
 menu narzędzi
 wyjście, rezygnacja
 skanowanie bieżącego katalogu
 przełączanie widoczności menu dolnego
 skanowanie rozmiaru katalogów

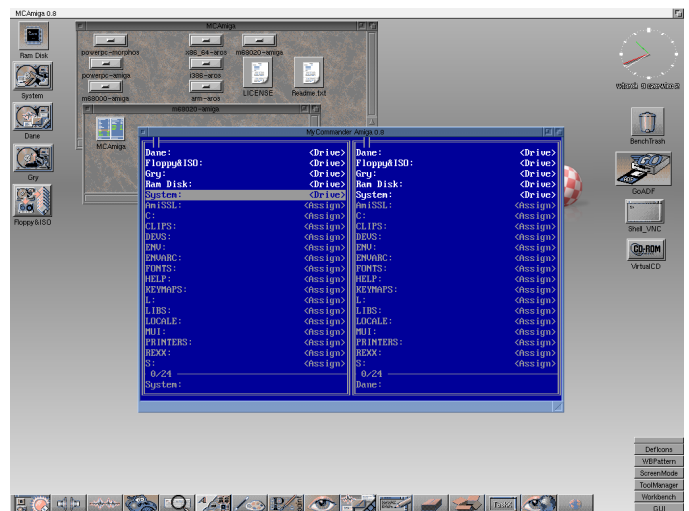
amigowych. Ważne jest to głównie z punktu widzenia NG, gdyż użytkownicy nie muszą w tym momencie sięgać po programy działające w emulowanym w systemie środowisku 68k, co przyspiesza operacje na plikach. Opanowanie klawiszologii także może być plusem tego programu, znacznie akcelerując wykonywane czynności. Minusem jest jednak to, że menadżer choćby w stosunku do wyżej wymienionego DOpusa, nie posiada tak rozbudowanego systemu preferencji, który pozwoliłby na dostosowanie niemalże każdego elementu pod własne potrzeby i – co za tym idzie – podpinanie wielu programów i wyświetlarek pod polecenia zawarte w programie. Wiele osobom może się także nie spodobać wspomniany design, który

raczej nawiązuje do czasów toczonych wojen Amigi z PC. Niemniej jednak My Commander Amiga jest dość funkcjonalny i polecam się z nim zaznajomić. Poza tym autor ciągle go jeszcze rozwija, więc niektóre braki z czasem mogą być niwelowane.

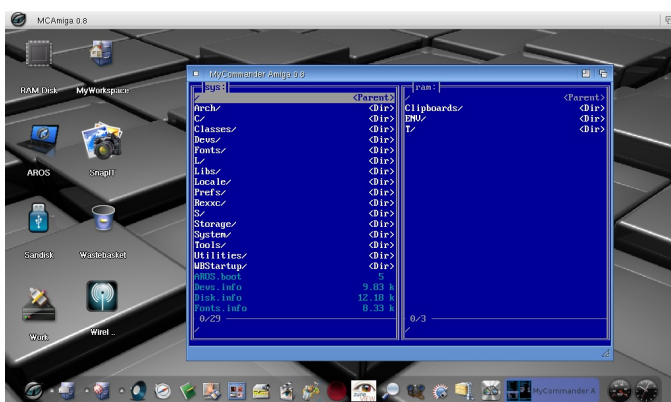
Tytuł: My Commander Amiga
 Platforma: Amiga 68k, AOS 4, MOS, AROS
 Firma: Marcus 'ALB42' Sackrow
 Rok: 2020
 Ocena: 6



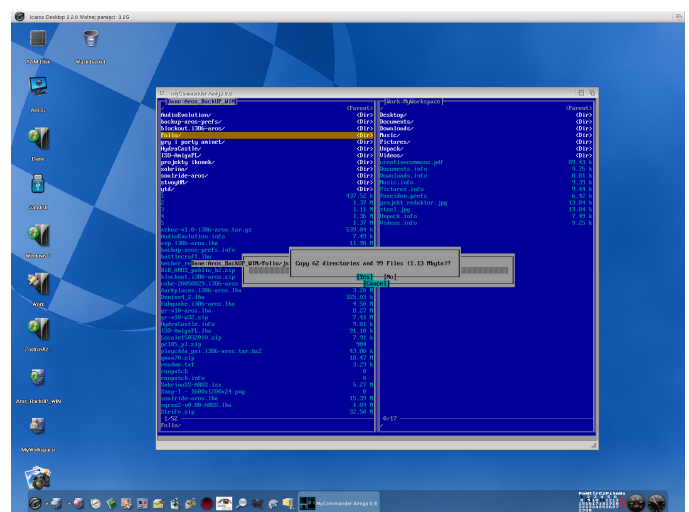
MC Amiga – MorphOS



MC Amiga – Amiga 1200



MC Amiga – AROS i386 na moim Acer Aspire ONE



MC Amiga – AROS i386 na moim ASUS-ie P5Q

REKLAMA



Strefa emulacji. Cz. 2 – VICE

Don Rafito

Jest takie przeświadczenie, że Amiga jest młodszą siostrą C64. Skąd to się wzięło? Przyczyn jest wiele. Z najważniejszych tez można wymienić, że obydwa komputery produkowane były przez jedną firmę, czy też to, że w wielu przypadkach (jeżeli nie w przeważającej większości) użytkownicy Przyjaciółek zaczęli swoją przygodę z komputerem właśnie od Mydelniczek czy Chlebaków.

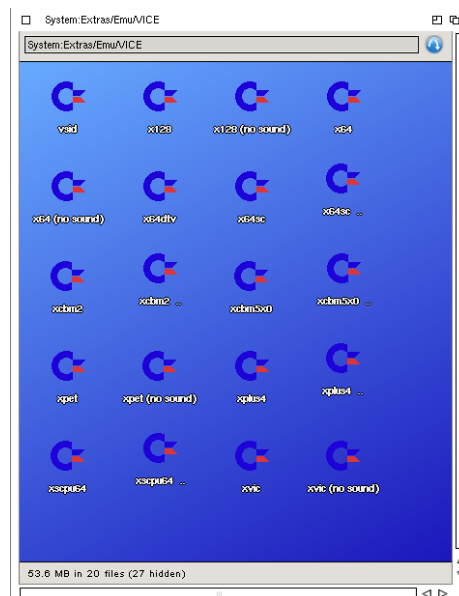
Niemniej jednak współcześni Amigowcy często deklarują, że mają sentyment do Komodorków, bo to były ich pierwsze komputery, od których rozpoczęli inicjację z grami i informatyką. Dodatkowo jest to potwierdzane przez kolekcjonerów amigowego sprzętu, którzy często mają w swoich zbiorach także właśnie egzemplarze C64, czy VIC-20. No dobra, a co na to użytkownicy postamigowych systemów?

Mogłoby się wydawać, że skoro Amiga NG jest naturalnym przedłużeniem linii klasycznej to i 8-bitowe komputery Commodore także mogą być uwzględnione w tym ewolucyjnym łańcuchu. Wszak większość z nas ma te same korzenie. Niemniej jednak dalsze rozprawianie się nad tym zagadnieniem w sferze filozoficznej pozostawiam Wam.

Kiedy użytkownicy Mydelniczek przesiedli się na lepsze sprzęty, w tym Przyjaciółki właśnie, wydawać się może, że pojawiła się u nich tęsknota i nostalgia za grami na C64. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że były to początki obecnego ruchu retro grania. Jak się mawia, potrzeba matką wynalazków. Rozwój programów emulujących różne platformy sprzętowe w latach 90 niewątpliwie przyczynił się także do powstania programów udających komputerki Commodore. Jednym z nich, a właściwie najpopularniejszym obecnie, jest *VICE (Versatile Commodore Emulator)*. Jego początki sięgają 1994 r., kiedy to Jarkko Sonninen rozpoczął prace nad programem. Obecnie jest to sztab programistów pracujących nad kolejnymi wersjami emulatora, wydawanymi na zasadach GNU Public Licence, niemalże na wszystkie dostępne platformy, włącznie z postami-gowymi systemami.

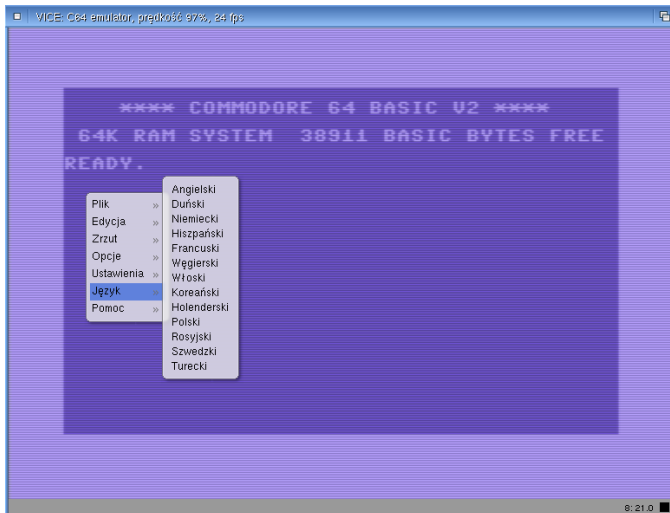
Przystępujemy zatem do działania. Po pobraniu paczki z programem z oficjalnej strony bądź też z baz oprogramowania dla poszczególnych systemów Amiga NG rozpakowujemy ją w do-

wolnym miejscu. Po otwarciu katalogu okazuje się, że emulatora możemy używać w kilku wariantach, które dają możliwość udawania wiele różnych modeli komputera Commodore. Przykładowo, od najbardziej znanego C64, poprzez C128, VIC-20, PET, CMB-II, PLUS/4 czy na DTV kończąc. Wszystkie konfiguracje możemy uruchomić z opcją dźwięku lub bez. Dodatkowo możemy także skorzystać z odtwarzacza muzycznego plików SID. Zasadniczo, który model byśmy nie wybrali, parametry w menu prawego klawisza myszy są takie same. Tak więc opis najważniejszych funkcji przedstawię na podstawie najpopularniejszego modelu, jakim jest wspomniany wyżej C64.

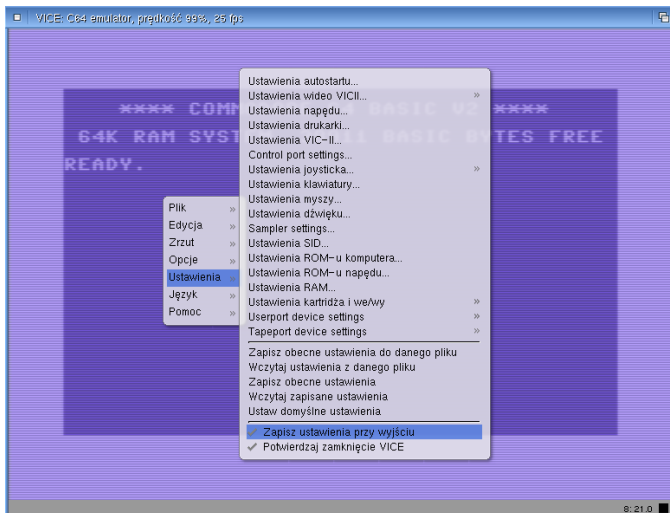


Po uruchomieniu otwiera się nam znany niebieski ekran systemu operacyjnego BASIC. W zasadzie jest on gotowy do użytku i jeśli lubimy programować w tym języku, nic nie stoi na przeszkodzie. Można zacząć od razu. Niemniej jednak większość z Was zapewne będzie chciała sobie nieco odświeżyć pamięć i pograć w stare dobre tytuły. Zanim jednak zaczniemy proponuję skonfigurować sobie kilka pozycji, co w następstwie ułatwi zabawę z Komodorkiem już na starcie.

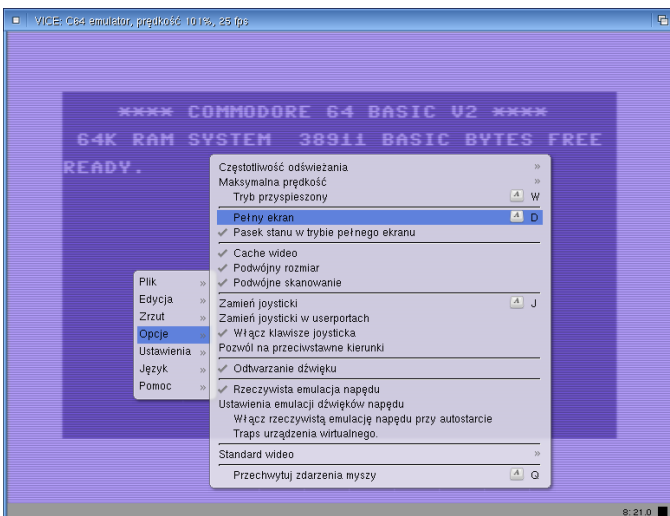
Na sam początek proponuję ustawić wersję językową. Klikamy RMB, **Menu/Język** i wybieramy pożądane ustawienie.



Kolejną rzeczą, którą warto włączyć, jest aktywacja zapisu ustawień podczas wychodzenia z emulatora: **Menu/Ustawienia** i ptaszkujemy opcję **Zapisz ustawienia przy wyjściu**.

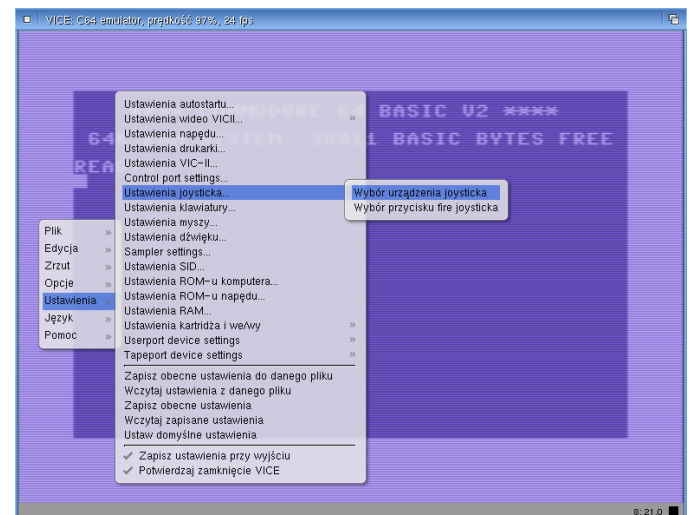


Następnie warto sprawdzić opcję pełnego ekranu. Osobiście zdecydowanie polecam korzystać z VICE na pełnym ekranie.

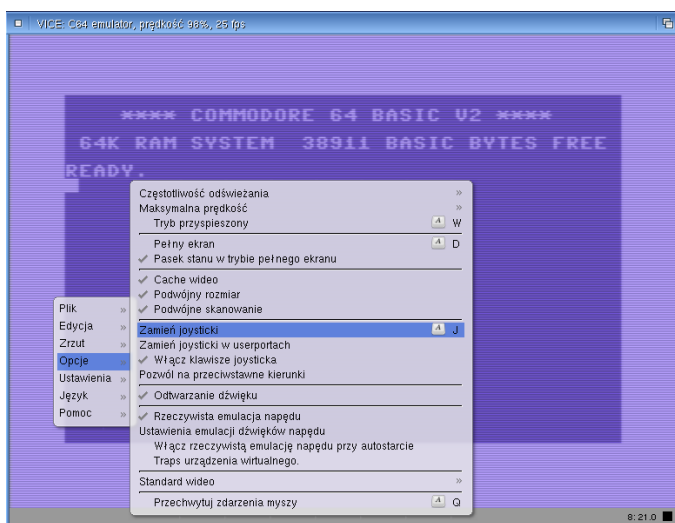
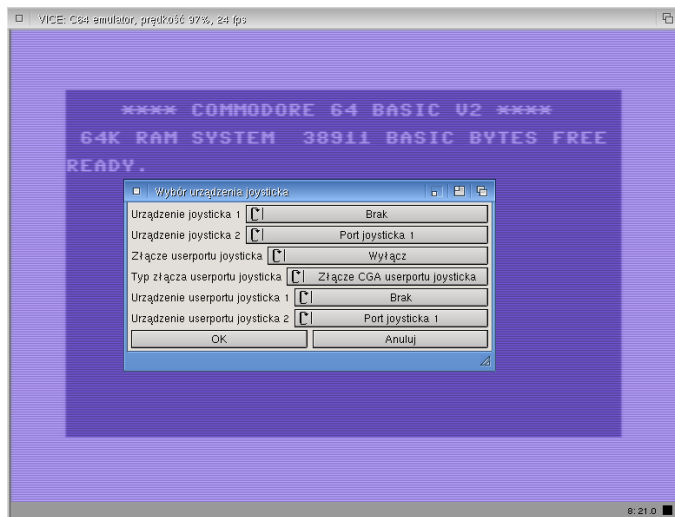


Niemniej jednak, aby móc korzystać z niektórych ustawień w trakcie zabawy z emulatorem, które będą wymuszały otwarcie dodatkowego okna, warto zapamiętać skrót klawiszowy do tej opcji, czyli **RAmiga+D**. W **Menu/Opcje** znajdziemy inne przydatne polecenia takie jak: **Podwojenie rozmiaru okna programu**, **Włączenie/Wyłączenie dźwięku** czy uruchomienie **Trybu przyspieszonego WARP** (skrót klawiszowy **RAmiga+W**). Opcja ta daje możliwość pracy emulowanego komputera Commodore z rzeczywistą prędkością adekwatną do realnego sprzętu, na którym emulator został uruchomiony, czyli bardzo szybko. Funkcja ta przydaje się wtedy, kiedy chcemy przyspieszyć wczytywanie gry/programu z napędu. Należy tylko pamiętać, żeby przed uruchomieniem rozgrywki wyłączyć tryb WARP, gdyż uniemożliwia on komfortową zabawę (niektóre gry działają za szybko).

Przed rozpoczęciem zabawy została jeszcze konfiguracja trzech ważnych elementów.



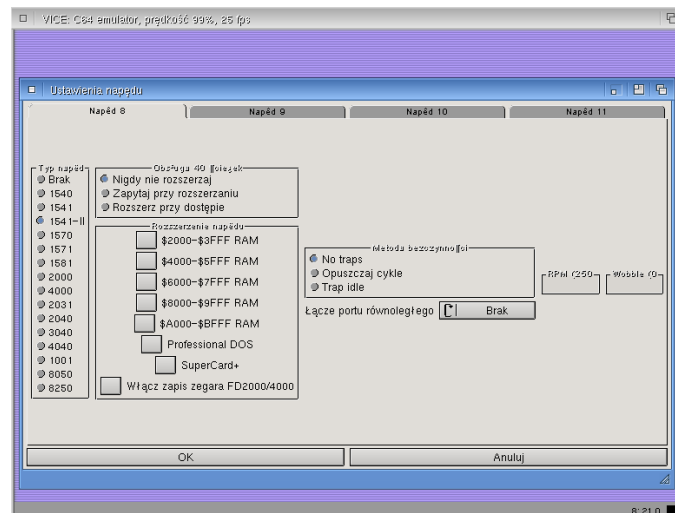
Joystick – w zasadzie każdy kontroler wpięty w port w USB powinien zadziałać bez problemu. Po wykryciu joysticka przez Posejdoną, w uruchomionym emulatorze klikamy **Menu/Ustawienia/Ustawienia joysticka/Wybór urządzenia joysticka**. W otwartym oknie w pozycjach **Urządzenie joysticka 1 i 2** oraz **Urządzenie userportu joysticka 1 i 2** wybieramy jedną z opcji: **Klawiatura numeryczna** (4-lewo, 6-prawo, 8-góra, 2-dół, 5-fire) lub **Port joysticka 1** (2, 3 itd.). W większości przypadków nasz wpięty w port USB kontroler będzie się znajdował pod opcją **Port joysticka 1**, ale zdarzyć się może, że system podepnie go pod inny numer. Warto wtedy przetestować inne możliwości, do momentu uzyskania działającego urządzenia w uruchomionej grze. W tej części ustawień metodą prób i błędów doszedłem do tego, że warto mieć także identycznie wybrane porty w **Urządzenie joysticka 1** i **Urządzenie userportu 1** (i analogicznie w **2** także). Warto jeszcze wspomnieć o możliwości zamiany joysticków w trakcie uruchomionej gry:



Menu/Opcje/Zmień joysticki (skrót klawiszowy **RAmiga+J**).

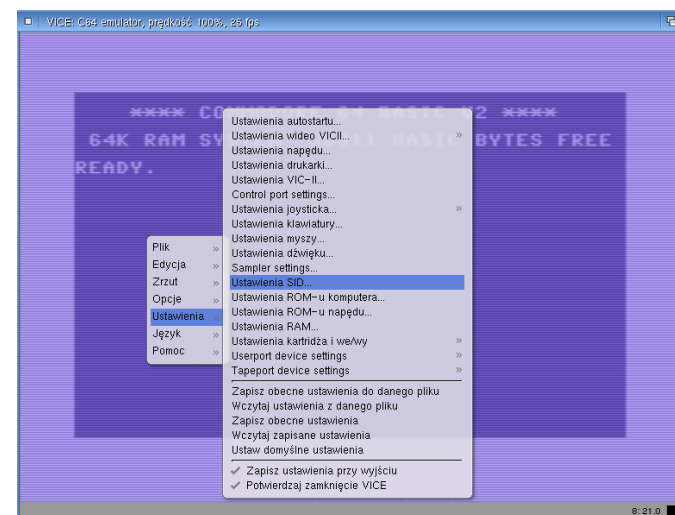
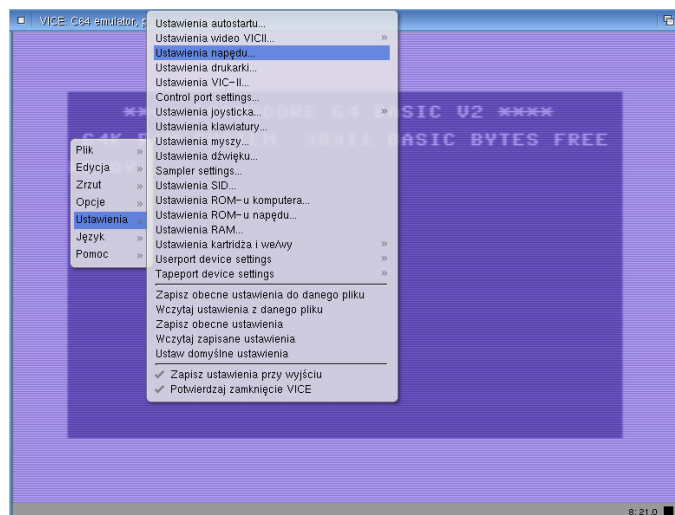
Stacja dysków – tak jak oryginalny sprzęt, program obsługuje do czterech wirtualnych stacji dysków, adresowanych numerami od 8 do 11. Domyślnie pod adresem 8 podpięta jest stacja Commodore 1541-II. Jeżeli nie mamy zamiaru robić nic ambit-

niejszego, te ustawienia w zupełności wystarczą, choćby do grania. Natomiast jeśli na swoim emulowanym Komodoru będziemy przykładowo używać system *GeOS* lub inne programy użytkowe, warto skonfigurować stacje adresowane pod pozostałymi numerami, tj. 9-11. Wchodzimy w **Menu/Ustawienia-/Ustawienia napędu** i w oknie ostawień przechodzimy do zakładki **Napęd 9** i zaznaczamy pozycje identycznie jak

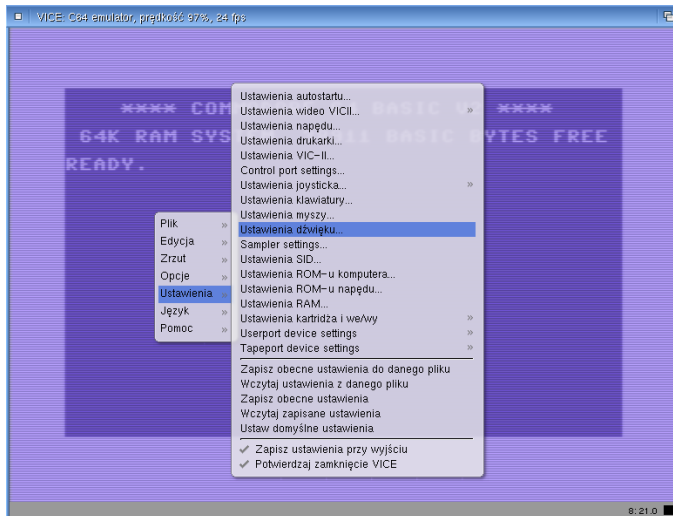


w **Napęd 8**. Warto nadmienić w tym miejscu, że najpopularniejszymi modelami stacji, używanymi w komputerach Commodore były wyżej wymieniona 1541-II oraz 1541. Osobiście polecałbym te egzemplarze wybierać w sekcji **Typ Napędu**. Dzięki tym ustawieniom będziemy mogli skorzystać z więcej niż jednej wirtualnej stacji dysków.

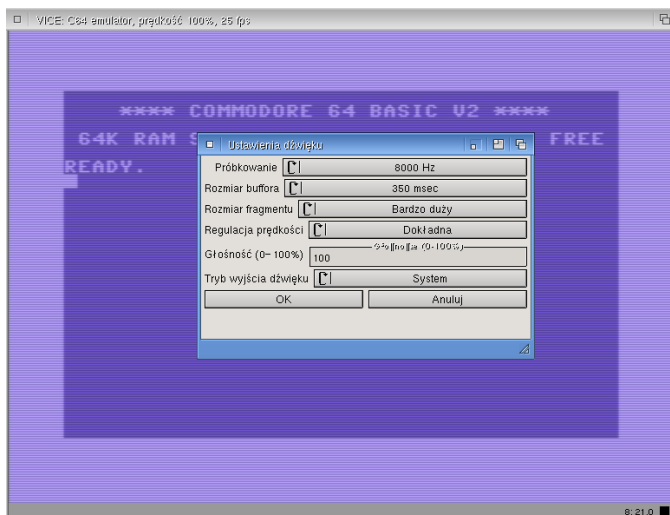
Dźwięk – konfigurację tego elementu zostawiłem na koniec, gdyż próba jego dostosowania była najbardziej kłopotliwa. Przy domyślnych ustawieniach zdarzało się, że dźwięk niestety był szarpany w trakcie rozgrywki, pomimo dość mocnego komputera, na którym uruchamiany był emulator w systemie AROS. Pierwszy etap to dostosowanie SID-a: **Menu/Ustawienia/Usta-**



wienia SID. W otwartym oknie w pozycji **Silnik i model SID** wybieramy opcję **6581 (ReSID)**. Pozostałych wartości nie zmieniamy. Klikamy **OK** i przechodzimy do **Menu/Ustawienia/Ustawienia dźwięku**.



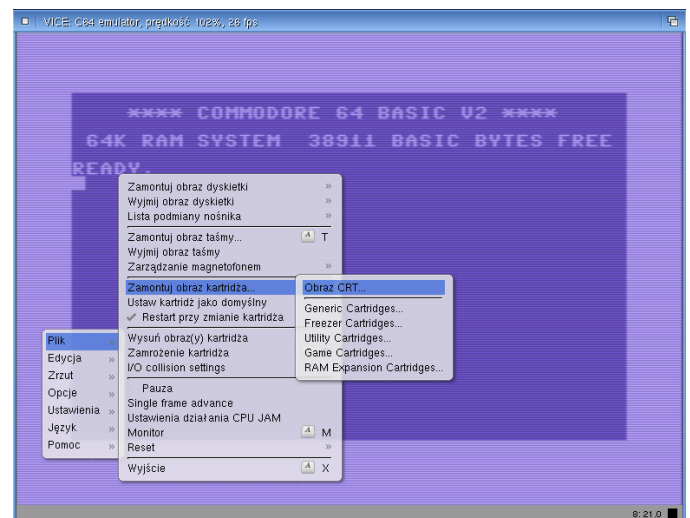
Tu nieco będziemy mogli poeksperymentować. W zależności od sprzętu i systemu, na jakim uruchomimy emulator oraz jakością i płynnością dźwięku, możemy manipulować wartościami próbkowania, oraz trybem wyjścia dźwięku. W moim przypadku, niestety musiałem odstąpić nieco jakości na rzecz płynności, ustawiając **Próbkowanie** na **8000 Hz** i **Tryb wyjścia dźwięku** na **System**. Pozostałych wartości nie zmieniałem. Efektem czego jest znośny, ale płynny dźwięk w trakcie gry.



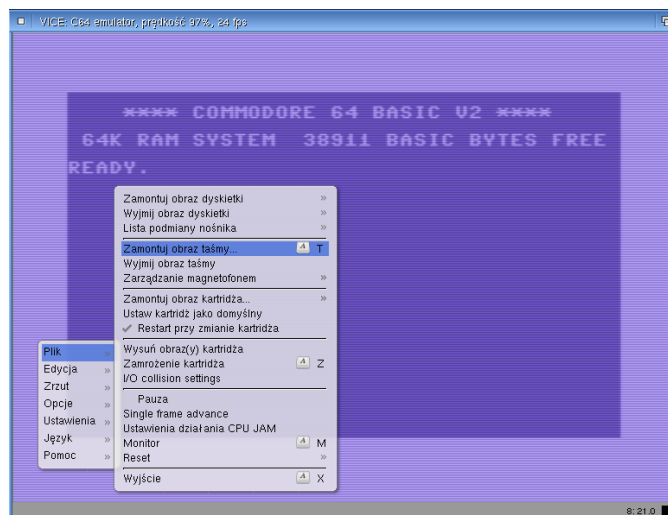
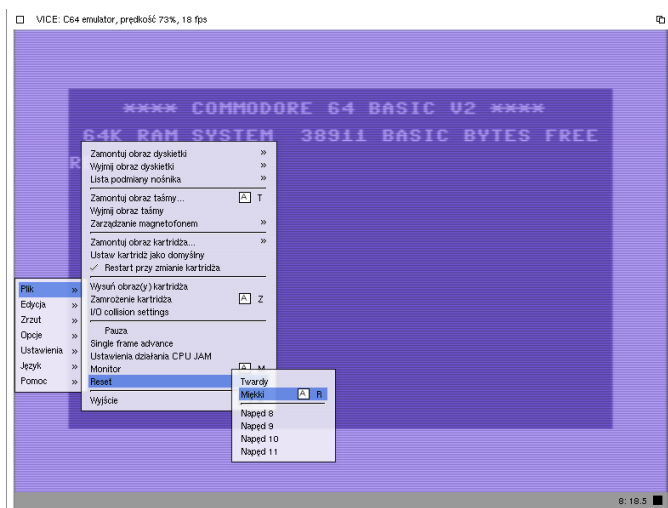
Zanim przejdziemy do opisu wczytywania programów i gier, kilka słów o konfiguracji klawiatury. Choć osobiście nie zmieniałem nic w ustawieniach, warto o tym wspomnieć w kontekście używanej standardowej klawiatury w trakcie korzystania z *VICE*. Większość klawiszy działała poprawnie i jeśli chodzi o samo granie, nie trzeba niczego zmieniać.

Natomiast może być problem jeżeli zaczniemy programować, gdyż będziemy zmuszeni do szukania symboli, znaków specjalnych czy interpunkcyjnych. Dzieje się tak dlatego, że oryginalnie są one inaczej rozłożone i nie odpowiadają tym w klawiaturach używanych w Amigach NG. Na szczęście jest na to rozwiązanie. W sieci dostępne są tabele graficzne, w których rozrysowane są symbole i różne znaki specjalne z komputera Commodore na współczesnych klawiaturach. Można przykładowo zainwestować w tanią klawiaturę USB i po wydrukowaniu nakleić sobie symbole na klawisze. Tym sposobem nie będziemy błądzić w trakcie pisania własnych programów w języku BASIC.

Po tych wszystkich czynnościach możemy w końcu przejść do ładowania nośników. *VICE*, na opisywanym przykładzie komputera C64, obsługuje ich trzy rodzaje: **d64** – plik obrazu stacji dyskietek, **t64** – plik obrazu kasyety magnetofonowej, oraz **CRT** – plik obrazu kartridża. Zacznę może od końca. Swego czasu, do swojego Chlebaczka miałem podpięty Black Box. Następnie dorobiłem się kartridża FINAL III. Obecnie także dysponuję właśnie tym drugim modelem w postaci wspomnianego wcześniej pliku CTR i w zasadzie jest on podpięty na stałe. Tak więc aby podpiąć kartridż, wchodzimy w **Menu/Plik/Zamontuj obraz kartridża/Obraz CRT**.

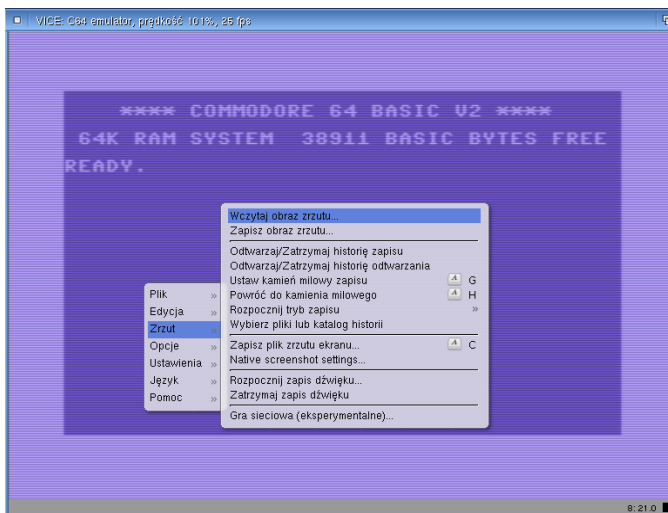
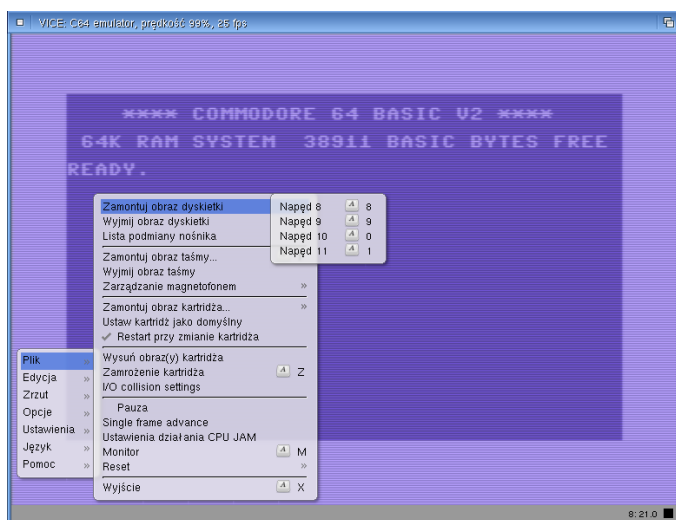


Następnie w oknie wyboru wskazujemy lokalizację oraz plik obrazu. Jeśli działamy na domyślnych ustawieniach, nasz C64 po tej czynności samoczynnie się zresetuje. W zależności czy jest to właśnie FINAL III, BLACK BOX, czy np. gra, po owym resetie będzie on już uruchomiony. Jak wspomniałem, w moim przypadku po uruchomieniu emulowanego C64 obraz kartridża jest już na stałe podpięty. Wystarczy w **Menu/Plik**, po podpięciu obrazu CRT, wybrać **Ustaw kartridż jako domyślny**. Warto jeszcze nadmienić, że część kartridży miała funkcję resetu. W emulatorze znajdziemy tę opcję w **Menu/Plik/Reset/Twardy** lub **Miękki** (skrót klawiszowy **RAMiga+R**).



Pora na dyskiety. Aby zamontować plik d64 wchodzimy **Menu/Plik/Zamontuj obraz dyskiety/Napęd 8 (9, 10 lub 11)**, następnie wskazujemy plik obrazu (skrót klawiszowy **RAmiga+8 (9, 10, 11)**). Po tej czynności wklepujemy komendę wczytania: **LOAD "*" ,8 (9, 10 lub 11)**, a następnie polecenie **RUN** i **Return (Enter)**. Czynność prosta i łatwa. Jedynym problemem może być to, że będziemy musieli sobie odświeżyć nieco pamięć jeśli chodzi o klepanie poleceń z klawiatury.

Nadmienię tylko, że na Commodore, głównie C64, nadal wydawane są bardzo ciekawe tytuły. Wiele z nich jest na tyle dobra, że są to pozycje komercyjne a dzięki emulacji, w każdej chwili możemy przerwać grę, robiąc zrzut (**Menu/Zrzut**) całego systemu wraz z uruchomioną grą bądź programem i wrócić do niego w dowolnej chwili bez wczytywania wszystkiego od nowa.



Podobnie jest z podpinaniem obrazu taśmy magnetofonowej. **Menu/Plik/Zamontuj obraz taśmy** i wskazujemy plik z rozszerzeniem t64 (skrót klawiszowy **RAmiga+T**). Następnie wpisujemy polecenie: **LOAD** i po załadowaniu wpisujemy **RUN** i klikamy **Return (Enter)**. Jak widać, różnica jest taka, że mamy tu dostęp tylko jednego wirtualnego magnetofonu, co zresztą jest zgodne z oryginalnym sprzętem.

Teraz nie pozostaje nam już nic innego, jak podróż w przeszłość – do czasów, kiedy jako dzieciaki stawialiśmy swoje pierwsze kroki podczas przygody z komputerem.

Tak więc życzę miłych wspomnień i połamania joysticków.

Tytuł: VICE

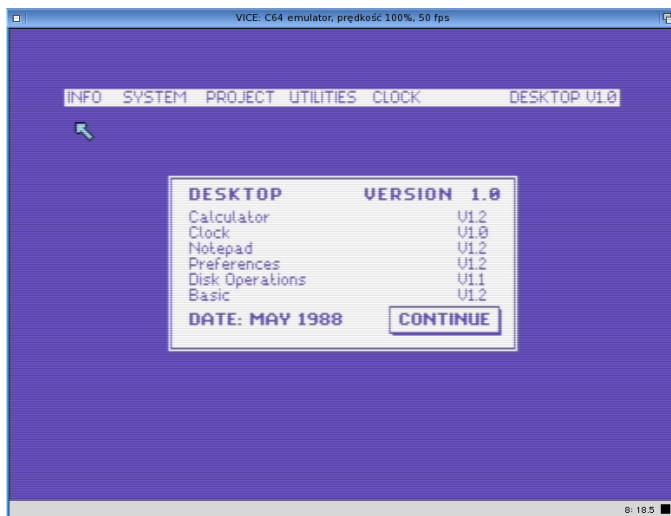
Platforma: Amiga 68k, AmigaOS 4, MOS, AROS

Firma: Vice Team

Rok: 1994-2019

Ocena: 10/10

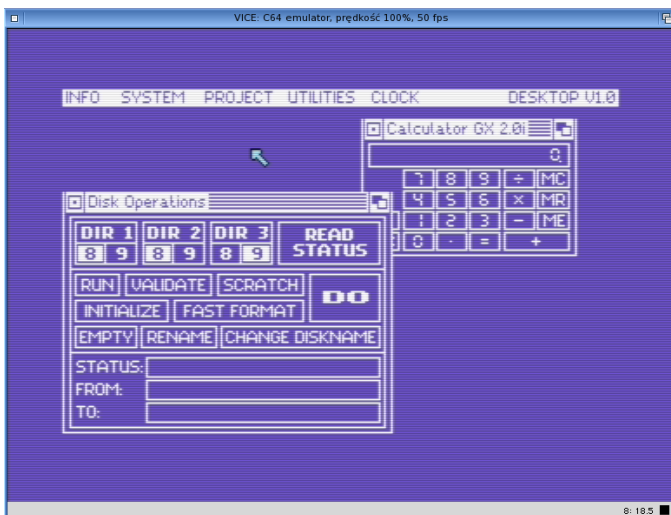
VICE w akcji



Final III – informacje o systemie



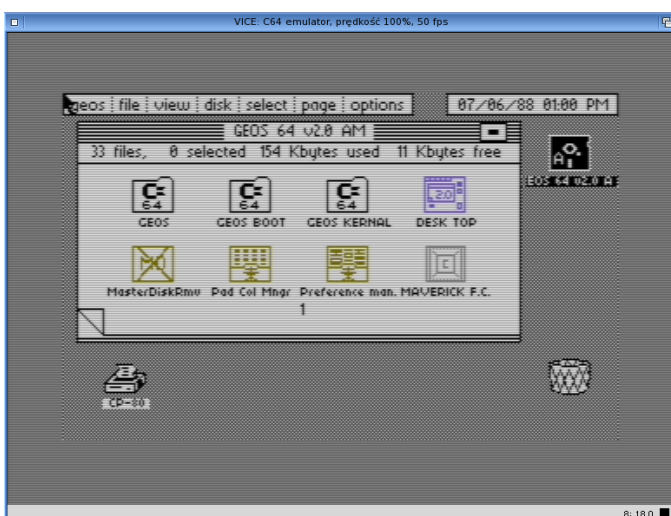
Boulder Dash



Final III – uruchomiony kalkulator i menadżer stacji dysków



Bruce Lee



GeOS



Tower of Rubble 64

Super Turr

Don Rafito



Po morderczej walce z cesarzem Maszyną, Bren McGuire wraca do domu swoim statkiem kosmicznym. Nagle z myśliwcem zaczynają dziać się dziwne rzeczy, zupełnie jakby nie reagował na stery. Po chwili okazuje się, że maszyna ściągnięta jest silnym polem magnetycznym w kierunku nieznanej planety. Statek oraz zbroja zostają uszkodzone i następuje awaryjne lądowanie w wodzie. Dryfując, Bren dopływa do wyspy. Pole jest zbyt silne, aby móc powtórnie wzbić się w kosmos i odlecieć. Naszego bohatera czeka zatem penetracja lądu w poszukiwaniu źródła oraz wyłącznika owego pola. Nie będzie to jednak łatwe, ponieważ okazuje się, że wysepkę zamieszkują Walkery.

Taką oto fabułą prezentuje się tytuł, który nawiązuje do serii Turrican, a jego wydarzenia mają miejsce zaraz po drugiej części gry, zatytułowanej The Final Fight. Super Turr to kolejny remake i zarazem nieoficjalna kontynuacja świetnej strzelanki platformowej s-f, wydawanej w latach 90. Mówiąc „kolejny” mam na myśli choćby taki remake jak Hurrican, który gościł już na łamach naszego magazynu. Projekt ma charakter hybrydowy. Oparty jest na silniku linuxowego odpowiednika gry Mario Bros, Super Tux, natomiast inspiracją szaty graficznej były różne części z wcześniej wspomnianej serii Turrican.

Główny bohater po wydostaniu się na wyspę zaczyna swoją przygodę jako zębate koło. Tocząc się i eliminując wrogów

poprzez klasyczny skok na główkę, po drodze podbijamy murki i zbieramy punkty oraz powerupy. Te ostatnie w następstwie dodają głównej postaci zbroję, zmieniając go w postać żołnierza, oraz broń. Zasady panujące w Super Turr są podobne do tych, które spotkać można w grach o pingwinie, natomiast postacie, scenaria czy zachowanie niektórych oponentów ewidentnie dają do zrozumienia, że mamy do czynienia z pozycją nawiązującą do bitewnych wojaży Brena McGuire.

Jak wspomniałem, szata graficzna inspirowana serią Turrican,



prezentuje się tu bardzo dobrze. Postacie, tła, scenografia, efekty i animacja są dobrze wykonane i czytelne. Niestety na tym etapie aura gry nawiązująca do pierwowzoru towarzyszy nam jedynie w pierwszych etapach. W dalszych elementy grafiki, prócz samych postaci i efektów, nie są jeszcze zmienione, a nasz bohater kontynuuje przygodę na oryginalnej szacie silnika.

Strona dźwiękowa brzmi dość ciekawie. Dynamiczne podkłady muzyczne, niezłe sample i efekty. Wszystko poprawnie komponuje się z akcją na ekranie, choć zdarzają się czasem piskliwe dźwięki, które każą zdjąć słuchawki z uszu.

Pora na minusy. Z zauważonych można wymienić np. to, że od czasu do czasu akcja gry zostaje chwilami zamrożona. Następnie, po ustąpieniu tego błędu okazuje się, że nasza postać została przemieszczona pół ekranu w tył lub w przód. Najgorzej, jeśli zostaniemy w taki sposób „przeteleportowani” nad przepaść, wtedy raczej zakończymy zabawę. Inną niedogodnością jest także brak ogólnej stabilności, ponieważ tytuł czasami zwyczaj-

nie się powiesi i wtedy pomaga tylko reset komputera. Oczywiście wymienione błędy nie są jakąś wykładnią ogólnej oceny, gdyż Super Turr, obecnie jest w stadium alpha. W każdym razie widać, że gra ma potencjał. Dodatkowym atutem jest także to, że pomimo tego, że jest jeszcze sporo do zrobienia, pozycja na tym etapie jest już grywalna, jest edytor plansz i naprawdę polecam wypróbować. Natomiast autorowi życzę dalszych sukcesów na drodze do ukończenia tytułu, przede wszystkim w wersji dla MorphOS-a, gdyż nadmienię tylko, że gra dostępna jest także dla systemu Windows.

Tytuł: Super Turr

Platforma: MOS

Firma: 'Snajper'

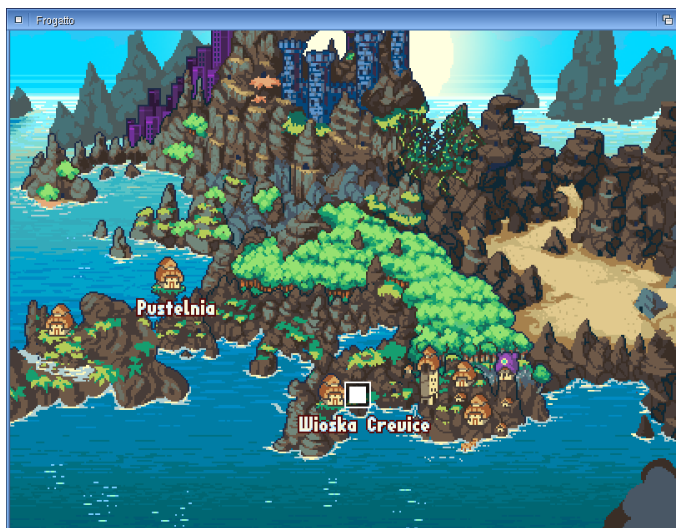
Rok produkcji: 2019

Grafika: 8, Muzyka: 7, Grywalność: 7



Frogatto & Friends

Don Rafito

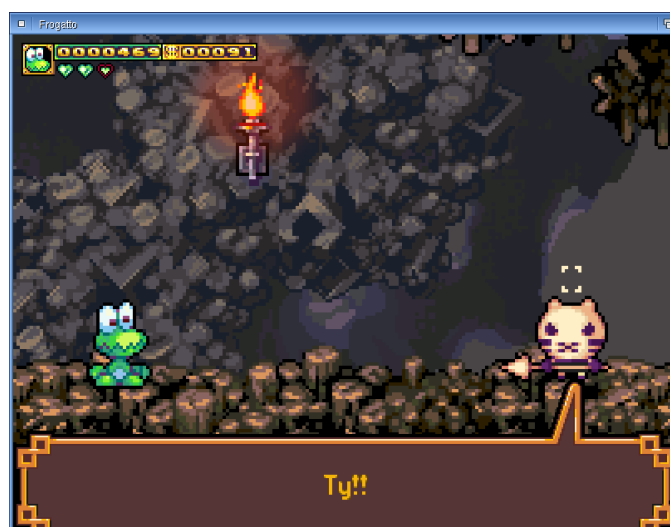


Zapewne nie raz padło stwierdzenie, że Amiga była/jest królową platformówek. Oczywiście ja się z tym zgadzam. Także, zapewne nie raz padło stwierdzenie, że Super Frog jest królową gier platformowych na Amigę. Tutaj raczej bym polemizował, może nie nad wyborem, ale raczej ilością miejsc na tronie. Niemniej, jednak jeśli pada hasło „Amiga+platformówka”, to statystycznie rzecz ujmując, wspomniany Super Frog sam ciśnie się na usta.

O prezentowanym poniżej tytule, właściwie to nie miałem wcześniej pojęcia. Nawet pomimo tego, że prócz AROS-a, od jakiegoś czasu użytkuję także system MorphOS, na który ów tytuł został wydany dwa lata wcześniej, o AmigaOS 4 nie wspominając. Podczas czynności zmierzających do pobrania gry z serwisu Aros Archives Exec, zwróciłem uwagę, że jak na platformówkę, plik z archiwum sporo „waży”. Zatem więc święci się coś konkretnego.

Frogatto & Friends na pierwszy rzut oka może dać właśnie skojarzenia z Super Frogiem. Zapewniam jednak, że nie jest to jakaś nieoficjalna kontynuacja, a występuje jedynie zbieżność głównych bohaterów. Poza tym główna postać nie jest zaczarowanym księciem, a prawdziwym płazem z krwi i kości. Jak już wspomniałem we wstępie, gra ma charakter rozbudowanej platformówki, z mocno zaakcentowanym wątkiem fabularnym.

Pewnego dnia, po ponagleniach swojego współlokatora tytułowy Frogatto postanawia wyruszyć w głąb wyspy w poszukiwaniu pracy. Czekają go fantastyczne przygody pełne ciekawych i humorystycznych zdarzeń, spotkań z przyjaciółmi, oraz innymi postaciami (NCP) z którymi, nasz bohater będzie mógł ucinąć sobie pogawędkę. Wyspa nafaszerowana jest rozbudowanymi terenami na lądzie i w wodzie, pełnymi platform, komnat, zabudowań, wind, czy ukrytych przejść. Prócz przyjaźnie nastawionych osobników, żaból spotka na swojej drodze wielu mniejszych i większych przeciwników, a także bossów, z którymi przyjdzie mu staczać pojedynki. Jak na żabę przystało, nasz zielony bohater dysponuje wielkim i długim językiem. Zasadniczo narząd ten, jest jednocześnie jego jedyną bronią, gdyż Frogatto może połknąć każdego mniejszego oponenta, a następnie wypluć go w kierunku innego, doprowadzając do unicestwienia ich obu. I tutaj ważna sprawa, jeżeli nie uda mu się trafić, wyplute stworzonko jest chwilowo oszołomione, a po chwili zaczyna się poruszać i znów stwarzać zagrożenie. Prócz wrogo nastawionych zwierzątek, żaba potrafi połykać i co za tym idzie ciskać, innymi przedmiotami np. owocami czy skrzynkami. Prócz tego w pojedynkach z bossami, Frogatto może chwycić i wypluć amunicję, wystrzeliwaną przez wroga. Dzięki czemu może ją wykorzystywać w walce z oponentem.



Piękne krajobrazy i tła, wspaniałe tereny i fortyfikacje, roślinność, woda, jednym słowem ujmując – cała fauna i flora to majstersztyk sztuki piksel-artu. Wspaniała kolorystyka i klimat, dobra ilość klatek animacji postaci i obiektów. Jednym słowem wszystko przemyślane i porządnie zrobione.

Strona dźwiękowa, także nie pozostawia złudzeń, że mamy tu wykonaną dobrą robotę. Podkłady muzyczne ewidentnie podkreślają charakter przygodowy gry. Sample są dobrej jakości i dobrze współgrają z akcją na ekranie.

Grywalność jest na dobrym poziomie, rozwijany wątek fabularny pobudza ciekawość i ciągnie gracza do dalszych etapów. Gra posiada polską lokalizację, niestety nie jest ona dobrze zrobiona i dialogi prowadzone przez postacie nie zawsze są w pełni przetłumaczone. I w zasadzie to jest jedyny minus, jaki znalazłem w prezentowanej pozycji. Zazdroszczę użytkownikom Amiga OS 4 i MorphOS-a, że mieli na swoich platformach trochę wcześniej niż arosowcy. Na szczęście lepiej późno niż wcale. Od teraz Super Frog świata NG, jest dostępny na wszystkie post-amigowe platformy i gorąco zachęcam do sięgnięcia po niego, bo to jest po prostu bardzo dobra gra.

Tytuł: Frogatto & Friends
Platforma: AOS 4, MOS, AROS
Firma: Froggato Team (froggato.com)
Amiga NG port: 'HunoPPC', 'BSzili'
Rok produkcji: 2016-2020
Grafika: 10, Muzyka: 10, Grywalność: 10

MultiRacer

Don Rafito



Nie łatwo jest stworzyć dobrą grę. Żeby tytuł został dobrze przyjęty, musi być spełnionych wiele czynników: dobra strona dźwiękowa, graficzna, fabuła, grywalność, pomysł oraz to coś. Nie istnieje gra doskonała, więc współczynnik tych składników często jest różny. Tak więc jedni zachwycą stroną dźwiękową, innym wystarczy fabuła, znowuż jeszcze inni będą uważać, że dany tytuł jest dobry, bo ma to coś. W każdym bądź razie ścigalka, którą zaprezentuję, choć już leciwa, jest przykładem tego, że jest przyzwoicie zrobiona technicznie. Ale czy jest bliska ideału? Zobaczmy.

MultiRacer to tytuł, który przenosi gracza w świat wyścigów samochodowych. Ale nie zobaczymy tu szybkich Porsche, Lamborghini czy Ferrari. Zasiądziemy za kółkiem pojazdów, które były charakterystyczne dla drugiej połowy ubiegłego stulecia: Skoda 120, Trabant oraz WV Beetle. Przed rozpoczęciem rozgrywki, konfigurujemy ekran gry. Możemy sobie np. wybrać rozdzielczość, grę w oknie lub na pełnym ekranie, filtrowanie tekstur czy antialiasing. Następnie w menu głównym gry wybieramy sobie ilość graczy (maksymalnie czterech), markę i kolor pojazdu, trasę spośród czterech dostępnych, kierunek jazdy, oraz porę dnia. Prócz parametrów startowych, możemy także dostosować klawiszologię, ustawić poziom głośności, czy zobaczyć tabelę wyników.

Grafika w grze prezentuje się bardzo dobrze. Silnik gry, tekstury, pojazd, cienie, tła, wszystko dobrze przemyślane i czytelne. Ewidentnie widać, że przyłożono się także do optymalizacji kodu, ponieważ przy ustawieniu najmniejszego okna, pozycja jest grywalna nawet na kartach graficznych bez wsparcia 3D (tryb VESA w AROS-ie). Co tu dużo mówić, jest to po prostu technicznie dobrze zrobione.

Udźwiękowanie MultiRacera stanowią głównie odgłosy jazdy; ryk silnika, pisk opon czy uderzenia pojazdem w przeszkodę. Są one na znośnym poziomie. Nie mniej jednak zabrakło mi tu jakiegoś podkładu muzycznego, z jakimś ciekawym i dynamicznym brzmieniem.

MultiRacer jest grą, która prezentuje dobre wykończenie techniczne, szczególnie od strony graficznej. Jest przykładem, że na Amigę NG, można zrobić całkiem przyzwoity tytuł. A byłoby jeszcze lepiej, gdyby była bardziej rozbudowana, np. więcej tras, pojazdów, czy tryb kariery. Miejmy nadzieję, że kolejna odsłona tej ścigalki, będzie już zawierać te elementy. Gra jest prosta w obsłudze i zapewniam, że skradnie także serce młodszym kierowcom. Osobiście polecam.

Tytuł: MultiRacer

Platforma: AOS 4, MOS, AROS

Firma: Franticware

Rok produkcji: 2014

Grafika: 9, Muzyka: 6 Grywalność: 8



eDuke / Ion Fury

recedent



Kilka miesięcy temu na forum MorphZone gruchnęła wieść: „jest Ion Fury działająca pod MorphO-Sem!”. Przyznam szczerze i bez bicia, że nie miałem pojęcia co to ta cała „Ion Fury” i dlaczego mam się z tego powodu jakoś szczególnie cieszyć. Rozentuzjasmowane reakcje co poniektórych dały mi jednak do myślenia i podjąłem tytaniczny wysiłek wpisania wspomnianej frazy do wyszukiwarki. Gdy już mlasnąłem w „Enter” i ujrzałem na własne oczyska za czym ta cała hucpa przyznam, że wzruszyłem ramionami. Cóż, strzelanka FPP jak każda inna. Atrakcyjna „kobieta płci przeciwnej” odziana w opięty na swej zgrabnej figurze kombinezon masakruje przeciwników na planszach już na pierwszy rzut oka przypominających te z Duke Nukem 3D (ale z ładniejszą i bardziej kolorową grafiką nie wstydzącą się ładnych pikseli). Kiedy jednak obejrzałem film z rozgrywki, musiałem przyznać że produkcja wygląda ciekawie. Klimat klasycznych, dwu-i-półwymiarowych strzelanek plus wysoka grywalność – to jest to co tygrysy (a w każdym razie dość stare, częściowo wyleniałe tygrysy) lubią najbardziej. Co ciekawe – w grze występuje mnóstwo tzw. „smaczków”, nawiązań do innych produkcji, jak również do naszego ulubionego komputera

– zresztą sami popatrzcie, nie uważacie, że ten ekran błędu wygląda podejrzenie znajomo?



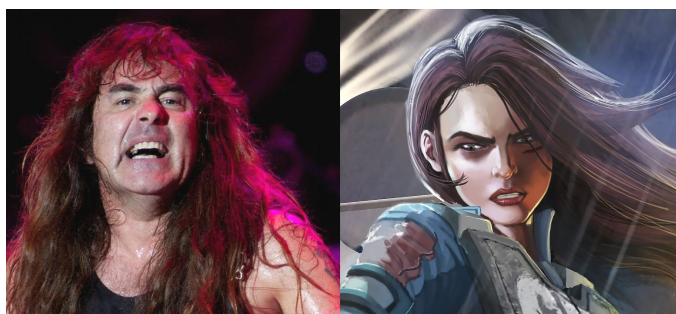
Wpadłem (niby to przypadkiem) na GOG.com, sprawdziłem cenę i... trochę opadła mi szczena. Na grę w wersji cyfrowej trzeba wyluskać prawie stówę (no, w sumie gra jest dość świeża więc nie ma się co dziwić), a ja nawet nie wiedziałem do końca czy w ogóle chcę próbować. Dałem sobie spokój na kilka tygodni, ale gdy naczelny docisnął mnie do ściany warcząc: „Pisz o grach, ludzie chcą o tym czytać” – z ciężkim westchnieniem sięgnąłem po portfel (kilka tygodni później grę można było zakupić 25% taniej, ale ja wtedy już grę ukończyłem).

Ale o co w ogóle chodzi?

Ano chodzi o to, że zły doktor (swoją drogą – zauważyliście, że wredni naukowcy z reguły mają stopień doktora? Żeby choć jeden profesor, albo chociaż docent...) Jadas Heskell (ciekawostka – głos podkłada mu niejaki Jon St. John, ten sam który dubbinguje Duke'a) spuścił ze smyczy rozszalałą hordę podłych transhumanistycznych pacholków na nasze ukochane miasto – Neo DC, a funkcjonariuszka Global Defence Force – Shelly 'Bombshell' Harrison musi teraz wszystko posprzątać. Jak się pewnie domyślacie – po naszym „sprzątaniu” będzie mnóstwo sprzątanina. Na szczęście Shelly nie jest sama – ma w odwodzie swój zaufany, trzylufowy rewolwer – którego pieściotliwie określa „Kochasiem” (Loverboy) oraz – używaną tylko w osta-

teczności elektryczną „tonfę”. Resztę zabawek trzeba będzie znaleźć po drodze.

Co ciekawe – gra pierwotnie miała nosić nazwę „Ion Maiden”, ale jakiś rockowy zespół muzyczny ponoć ma bardzo podobną nazwę i poprosił o parę milionów dolarów zadośćuczynienia. W pozwie napisali też, że Shelly Harrison jest niezwykle podobna do założyciela zespołu – Steva Harrisa (chciałbyś, Stefan – zresztą sprawdźcie sami):



Zaś ręczne granaty, którymi Shelly obficie raczy swych adwersarzy mają narysowaną czaszkę, która zdaniem adwokatów Iron Maiden z pewnością jest zrzywką Eddiego – maskotki zespołu (po raz kolejny: porównajcie na własne oczy – jak dla mnie są do siebie równie podobne jak każde dwie czaszki):



Jak to odpalić na MorphOS-ie?

To proste. Do uruchomienia Ion Fury będziecie potrzebować jedynie odpowiedniej wersji morphosowego portu eDuke32 autorstwa Marcina ‘Korniego’ Kornasia (o łatwej do zapamiętania nazwie eDuke32_20190829-8064.lha) – do pobrania z MorphOS Storage

https://www.morphos-storage.net/?page=Games/Shoot%203D&file=eDuke32_20190829-8064.lha

oraz kilku plików z pełnej wersji gry. Teraz uwaga – ja zakupiłem Ion Fury na platformie GoG.com i z przykrością stwierdzam, że obecnie sprzedawana wersja 1.02 nie jest kompatybilna z portem. Na szczęście są jeszcze koledzy-morphosowcy, dzięki którym zdobyłem w końcu pliki w wymaganych wersjach.

Podaję ich nazwy i sumy MD5:

fury.def: 68f4b7e312bbaf6e7fd564ca2ba552ad

fury.grp: 050a1016d230a7ec34a54c630a578d41

fury.grpinfo: bfd8c286567f5a8a93bd3a039435c419

Kiedy już skopiujemy wszystko do katalogu eDuke nadchodzi wreszcie pora na dwuklik na ikonke. Jeśli wszystko zrobiliśmy dobrze, to po chwili (potrzebnej na przemienienie skryptów) ujrzymy logo voidpoint, następnie 3D Realms, a potem ekran tytułowy, zaś nasze uszy ukoj dość głośny... szum? Czyżbym zapomniał powiedzieć że muzyka nie jest obsługiwana w naszej wersji? Trzeba będzie ją wyłączyć (Options -> Sound Setup -> Music - OFF). Przy okazji – możecie trochę poszperać w ustawieniach i powylaczać co się da (to się przyda – zaręczam). A potem zostaje już tylko rozpocząć nową grę i ustawić poziom trudności (najłatwiejszy – uwierzcie mi na słowo). Po krótszej lub dłuższej chwili obejrzymy komiksowe wprowadzenie, by – jedynie moment później – znaleźć się w samym środku akcji...

...która jednakowoż do najszybszych nie należy, prawda? No, kochani – wyszła właśnie na jaw największa bolączka gry – to jest 100% pure soft render. Ion Fury nie korzysta z dobrodziejstw naszych akcelеровanych kart graficznych (i nie wiadomo czy i kiedy w ogóle będzie), zatem procesor dostaje maksymalny wycisk. „Zaraz” – powiecie – „to nie jest ten sam engine co w Duke Nukem 3D?”. No niby jest – o czym boleśnie się przekonujemy obserwując nienaturalne perspektywy w trybie podniesienia i opuszczenia „głowy” – ale twórcy poddali go swoim autorskim poprawkom, tudzież korzystają z różnych sztuczek które dodatkowo zwiększają zapotrzebowanie na moc komputera. Dość powiedzieć, że twórcy przy wersji na PC zalecają korzystanie z komputera z procesorem Intel Core i5. Ja Ion Fury testowałem na Power Macu G5 2,7 GHz i choć grę udało się przejść (o tym później), to nie było to najłatwiejsze pod słońcem zadanie i nie obyło się bez przygód po drodze. Dość powiedzieć, że gra działa lepiej w trybie fullscreen, ale jeśli Wasz monitor – jak mój – lubi tylko swoją natywną rozdzielczość to będziecie musieli gierzyć w okienku (im mniejsze tym lepiej – na moim komputerze było to 640x480 i – wiercie mi – miejscami zacina się aż miło). Co ciekawe – przestronniejsze, bardziej skomplikowane lokacje naprawdę dają w kość komputerowi, natomiast te bardziej „klastrofobiczne” spokojnie hulają na moim sprzęcie w rozdzielczości 1920x1200. Z płynnością wiąże się w sposób nieunikniony poziom trudności – jeśli gra ścina się tak bardzo, że masz problem z wycelowaniem w latającego drona (który z bliska może Ci zdjąć 25% HP na strzał) to mamy problem, prawda? Sprawia to, że tzw. „boss fighty” na koniec rozdziału – gdzie przeciwników z reguły jest sporo – stają się prawie nie do przejścia.

„Oj tam, to że ci brakło skilla nie znaczy że ja nie dam rady” – pomyślicie sobie. I wiecie co? Możliwe że nawet macie rację. Dlatego przejdziemy teraz do rzeczy przyjemniejszych czyli kogo i z czego będziemy rozwalać.

Mały rzut oka na nasze giwery

Jak już wspomniałem – najprostszą bronią jest elektryczna tonfa (**Electrifyer**).



Skuteczna tylko z bliska i tylko przeciwko najsłabszym przeciwnikom. Ma jednak inną, inną niezaprzeczalną zaletę – w trybie alternatywnym (PPM) generuje konkretny impuls elektryczny, którym można „odpalić” stojące tu i ówdzie generatory. Co prawda ktoś na nich poprzyklejał ostrzeżenia „DON'T USE TASERS”, ale kto by się nimi przejmował? Na pewno nie „bombowa” Shelly.

Kolejny w „zestawie startowym” jest nasz trzylufowy „kochaś” (**Loverboy**), czyli ulubiony, osiemnastostrzałowy rewolwer naszej bohaterki. Jest to o tyle ciekawa broń, że o ile w trybie standardowym jest mocno przeciętna, to w trybie „alternatyw-



nym” można się „zablokować” na przeciwnikach (wystarczy w ciągu kilku sekund aktywności trybu skierować go na kolejnych adwersarzy – pojawi się wtedy nad nimi ikonka czaszki). Puszczamy prawy przycisk, a Shelly robi im po kolei headshoty. Oczywiście pestki szybko się kończą (rewolwer oddaje tylko sześć strzałów – widocznie strzela po trzy kule), ale efekt – przynajmniej na początkowych przeciwnikach – jest dewastujący. „Kochaś” szczególnie się przydaje przeciwko szybkim i trudnym do trafienia celom – dronom i „pajęczkom”. Jeśli akurat silnikowi gry trafi się czkawka – może uratować nasz zgrabny tył.

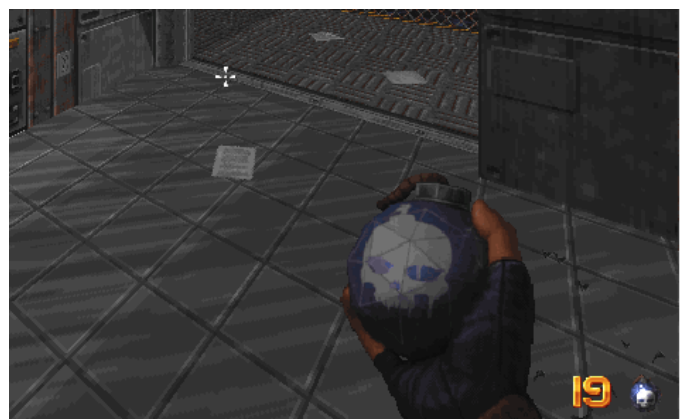
Następną bronią, której przyjdzie nam używać jest strzelba (**Dispenser**). Nie jest to jednak klasyczna „pompka” – dla urozmaicenia wyposażono ją w obrotowy, sześciopojłowy magazynek. Oferuje średnią siłę ognia i jest wydajna z bliska – nie proponowałbym bawić się z nią w snajpera, chyba że musicie zmarnować nadmiar amunicji. Prawdziwą siłę nasza „klamka” pokazuje gdy znajdziemy do niej amunicję specjalną. Jeden magiczny klik PPM zmienia wtedy naszą nudną gładkolufówkę w wyrzutnię granatów, które (odpowiednio wcelowane – a nie jest to oczywiste, bo lecą pod kątem) mogą narobić niezłego zamieszania. Niejednemu z pewnością łezka zakręci się w oku na widok latających wokół flaków, gdy przypomni sobie pierwsze chwile z Gloomem, odpalonym na A1200. Dodatkowy bonus tej broni jest taki, że jeśli rozkawałkujemy delikwenta (czy to granatem czy celnym strzałem w głowę) to pozostawi nam on po sobie kilka wkładów do kamizelki kuloodpornej, a te zawsze są mile widziane.



Broń o wiele obiecującej nazwie „**Penetrator**” to szybkostrzelny pistolet maszynowy wyposażony w amunicję zapalającą (jeśli zatem nasz przeciwnik jest choć trochę organiczny to wystarczy mu krótka seria, a potem z niejaką satysfakcją możemy zaobserwować jak ogień pochłania jego doczesne szczątki). Penetrator już w pojedynkę daje niezłego „kopa”, a można używać dwóch na raz, trzymając po jednym w każdej ręce. Wadą tej broni jest szybkie wyczerpywanie zapasu amunicji i dość długi czas przeładowania, zwłaszcza w trybie dwóch rąk (i z reguły okazuje się że musimy przeładować w najmniej odpowiednim momencie, dlatego jeśli macie chwilę spokoju to nie wahajcie się uzupełnić pestek klawiszem „R”).



„No dobra, ale gdzie są obiecane bomby z czaszką?” – zapytacie. Już o nich wspominam. Tak zwana „**bowling bomb**” to prawdziwe cacuszko. W trybie standardowym możemy posłać ją za winkiel, a ona sama znajdzie najbliższy cel, a następnie zrobi mu kuku. Opcja bardzo przydatna gdy nie wiemy co czai się za rogiem, albo gdy musimy zlikwidować działko automatyczne. W trybie alternatywnym Shelly po prostu podpala lont i ciska bombę przed siebie. Większe bum, ale bez efektu „smart”. Warto wyrobić sobie nawyk nie rzucania ich bez sensu, mimo że jeśli nie znajdą celu to nie wybuchną lecz albo powrócą do nas albo zaczekają na miejscu na podniesienie z ziemi. No ale jak tu się powstrzymać, kiedy wydają taki fajny piszczący dźwięk kiedy się naprowadzają? Uwaga – podobnie jak w przypadku Disper-



sera – można jej używać, albo zdobyć odłamki zbroi z rozkałkowanych adwersarzy.

Chewbacca byłby wzruszony – w grze znalazło się miejsce na kuszę energetyczną (**Ion bow**). Jej jonowe pociski słabszych przeciwników „robią na hita”, a na mocniejszych mamy tryb alternatywny – po przytrzymaniu PPM kusza ładuje pociski, a gdy go puścimy (albo gdy sama już nie może wytrzymać) – wysłała śmiertelnościaną sieczkę, po której zostaje ślad spalonych ciał i trochę porzucanych części elektrycznych. Niestety, amunicja do tego „gnata” zdarza się dość rzadko. Zbyt rzadko jak na mój gust.



Karabin maszynowy w systemie Gatlinga (**Chaingun**) to marzenie każdego fana FPS od czasów Wolfensteina. Ten jest trochę sfatygowany (wygląda zupełnie jakby odpadł od wielkiego robota kroczącego), ale działa bez zarzutu. Oczywiście – jak to w przypadku tego typu broni – silnik elektryczny musi najpierw rozkręcić lufy, ale kiedy już maszynka jest gotowa – sieje śmierć i zniszczenie w tempie 50 herców. Bardzo przydatna żeby trzymać na dystans wyjątkowo wredne bestie i przy okazji – nie pozwolić im się skupiać na tyle, żeby zdołały oddać w naszym kierunku strzał. Szkoda tylko, że – jak wszystko dobre w tym życiu – amunicja do tego cacka kończy się znacznie szybciej niż byśmy sobie tego życzyli.



Ten niewinnie wyglądający krążek (nie próbujcie nim grać w hokeja!) to nic innego jak bomba z czujnikiem zbliżeniowym (którą gra nazywa imieniem „**Clusterpuck**”). Rzucamy ją przed siebie, a jak w coś trafi to wybucha. W trybie alternatywnym zadaje mniej obrażeń, ale zasięg rażenia odłamków jest nieco większy.



No dobrze, zapoznaliśmy się właśnie z całym dostępnym arsenałem, a Wy nie wiecie jeszcze komu będziemy wypruwać flaki. W takim razie proszę ustawić się w kolejce, jedziemy po kolei.

Nasze drogie transhumanistyczne dziwadła!

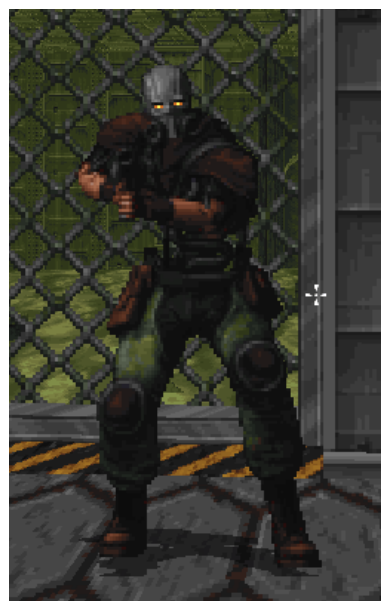
Cultist – to najzwyklejszy wyznawca. „Przynieś-wynieś-pozamiataj, a przy okazji spróbuj powstrzymać rozsierdzoną Shelly”. Uzbrojony tylko w pistolet gość w brudnożółtym płaszczu, szwędra się tu i tam szukając śmierci z naszych rąk. Na plus – wypadają z niego naboje pasujące do naszego rewolweru.



Greater Cultist – gość w czerwonym płaszczu. Znacznie mniej przyjemny, bo uzbrojony w kuszę energetyczną. Słychać jak ładuje broń, więc jeśli akurat macie chwilę to można przykucnąć i uniknąć serii posłanej w naszym kierunku.



Shotgunner/Liberator – komandos. Występuje w dwóch wersjach – ten z zielonymi gatkami i w brązowej kurtce uzbrojony jest w zwykłą strzelbę i nie stanowi większego zagrożenia (chyba że zajdzie nas z bliska). Ten w niebieskiej – używa trybu alternatywnego broni, walczy w nas granatami. Ponieważ wybuchy masakrują naszą osłonę, ten wesoły koleżka powinien być priorytetowym celem.





Drone – starszy braciszek Mechsecta w postaci czaszki osadzonej na kwadrokopterze. Niestety, posiada również drażniącą umiejętność strzelania do nas z dystansu (czymś w rodzaju shotguna – przy odrobinie szczęścia można zrobić unik, żeby w nas nie trafił), a między strzałami kręci się jak przedszkolak z owsicą, tak że nie jest rzeczą łatwą w niego solidnie przycelować. Gdy uda nam się go wreszcie ustrzelić to traci kontrolę nad lotem i rozbija się w wyjątkowo satysfakcjonujący sposób.



Mechsect – ten sympatyczny „pajęczek” (w cudzysłowie, bo ma sześć nóg – co kwalifikuje go bardziej do owadów, a nie do pajęczaków) z czaszką to słaby, ale dość wredny przeciwnik. Czai się tu i ówdzie (może nawet zwisać z sufitu), a potem nagle biegnie w naszym kierunku, wydając charakterystyczny metaliczny tupot. Gdy już dobiegnie to zaczyna podskakiwać i robić nam małe kuku. Gorzej gdy jest ich więcej (a z reguły jest) i z małego kuku robi się większe. Z uwagi na szybkość skurczybyka i potencjalne kłopoty z płynnością gry celowanie w takiego delikwenta może być dość kłopotliwe. Zalecany Loverboy z autoaimem albo Penetrator.



Diopede – to coś w rodzaju metalowej stonogi złożonej z szeregu (przepraszam za wyrażenie) członów. Pierwszy z nich potrafi wypuszczać w naszym kierunku żrącą (i z pewnością cuchnącą) ciecz koloru zielonego, ma też wiele obiecujące żuwaczki z którymi lepiej się nie spotykać. Poszczególne człony mogą się oddzielić jeśli nie rozwalamy go metodycznie, a wtedy mamy więcej niż jeden kłopot na raz. Natomiast jeśli dobrze przywalimy w „głowę” to całą stonogę może trafić szlag, czego z całego serca Wam życzę.



Turret – nasi przeciwnicy najwyraźniej nudzili się czekając aż przyjdziemy, więc poustawiali tu i ówdzie automatyczne działka szybkostrzelne, a sami wyskoczyli na szybką przekąskę. Takie działko chwilę w nas celuje, a potem zaczyna walić serią. Najlepiej eliminować z większych odległości (albo zza winkła) czymś wybuchowym. Dobrze sprawdza się samonaprowadzająca „bowling bomb”. Dla bardziej odważnych – można przetestować czy działko ma opcję obrotu o 360 stopni (a nie ma) i próbować je wymanewrować. Z reguły wiąże się to jednak z przejściem przez pole jej ostrzału, a to nie jest przyjemne doświadczenie. Mała wskazówka – działko ma u podstawy trzy „flaszki” zasilające. Po rozwaleniu każdej z nich – wariuje na chwilę, a gdy rozbijemy wszystkie – zostaje zniszczone.



Deacon – ten latający wybryk natury, wyglądający jak skrzyżowanie wkurzonego gościa, któremu ktoś urwał nogi (no, nie ma zmiłuj – też bym się podenerwował) z dwoma odkurzacami firmy Electrolux, trzeba za wszelką cenę dorwać zanim zdąży odpalić w naszą stronę swój ładunek rakiet, inaczej będziemy w srogich tarapatach.



Polecam szczególnie broń szybkostrzelną, która będzie go dodatkowo rozpraszać, ale kilka dobrze przycelowanych w głowę strzałów z shotguna też zrobi robotę.

Warmech – to najwykleszy w świecie robot kroczący od GDF, niestety – został obsadzony przez jakiegoś złola z ekipy Heskela i teraz uznaje nas za swój cel priorytetowy. W jednej ręce działko, w drugiej wyrzutnia rakiet, słowem – dla każdego coś miłego. Warto wciągnąć go w walkę manewrową (nie obraca się równie szybko jak my) i popieścić z bliska porządną serią z kuszy jonowej. Oprócz pierwszego mecha, który stanie na naszej drodze jeszcze w Neo DC (a raczej tego co z miasta zostało) spotkamy również jego mniejszych kuzynów w kolorze brązowym (a dziewczyny lubią brąz). W zależności od opcji wyposażenia mogą mieć do dyspozycji rakiety lub granaty.



Revenant – to ulubione latadło naszego doktora. Widzimy je w grze kilkakrotnie zanim dostaniemy okazję by je zniszczyć. Solidnie opancerzona gabłota, ma tylko kilka słabych punktów pod spodem. Na domiar złego – potrafi przycedzić działkiem, albo rakietami a jakby tego było mało – co chwila wyrzuca na nas desant przeciwników. Jesteśmy jednak od niego zwrotniejsi i powinniśmy umieć tę przewagę wykorzystać. Najlepiej napaść w jego słaby punkt z obrotówki (o zapas amunicji do niej akurat podczas tej walki nie będziemy musieli się martwić).



Archangel/Skinjob – ten stwór został wykonany z wielką starannością, ale zabrakło skóry na obicie. Wygląd ma ogólnie człowiekowaty (nie dajcie się zwieść, w rzeczywistości to cyborg), ale po pierwsze: przejawia niepokojące braki w okolicach podbrzusza, a po drugie – strasznie dymi mu czacha. Niebezpieczny zarówno z bliska jak i z dystansu, co więcej – przejawia niepokojącą zdolność do teleportacji sobie nie w porę. Porządnie uszkodzony aktywuje procedurę wybuchowej autodestrukcji, więc w takiej sytuacji lepiej albo oddalić się w jakieś z góry upatrzone miejsce, albo (jeśli to akurat niemożliwe) dalej naparzać w nieboraka, żeby ubić go definitywnie i przerwać odliczanie.



Wenteko/Wendigo – „kuń jaki jest każdy widzi”. Dziwaczne monstrum, ni to człowiek ni łoś, ni szkapa. Bardzo niebezpieczny w zwarcie, do którego z podziwu godnym impetem dąży. Lepiej trzymać go z daleka przy niewielkiej pomocy czegoś wybitnie szybkostrzelnego.



Nukemutant – co tu dużo mówić – po prostu mutant, z wyglądu trochę przypominający zombie. Powolny, mało wytrzymały, rzuca w nas jakimś paskudztwem. W zasadzie niegroźny.



Nukemutant GDF – „elitarny” mutant, odziany w coś w rodzaju zbroi oddziałów Global Defence Forces (hej, może to nasz były kolega z pracy?). Daje mu to nieco odporności na nasze argumenty, ale nadal nie jest to przeciwnik godny Shelly. Nie pomaga mu dodatkowo fakt, że jeszcze w młodości nabył awersji do rzucania czymkolwiek i aby nas zaatakować swoimi żrącymi wymiocinami musi podejść dość blisko (na oko ma chłop zdrowy zasięg około 3 metrów).



Brute – skrzyżowanie małego czołgu z Pudzianem. O ile oczywiście Pudzian zamiast jednej ręki miałby piłę łańcuchową, a zamiast drugiej – plujące ognistymi kulami działko. Jest bardzo dobrze opancerzony, a jeśli cenicie swoje szlachetne zdrowie to w walce z nim lepiej nie zatrzymujcie się na dłużej w tym samym miejscu. Jego większą i bardziej wredną odmianą są tzw. Mega Brutalizer Twins – dwa bliźniacze boss-modele, z którymi przyjdzie nam walczyć dwukrotnie w przebiegu kampanii.



REKLAMA

MorphOS.pl

TWOJE POLSKOJĘZyczne ŹRÓDŁO WIEDZY O MORPHOSIE

Spółeczność MorphOS-a w Polsce spotkasz także na:



www.facebook.com/MorphOSPL



www.ppa.pl/forum/morphos

Na koniec przyjdzie nam się oczywiście zmierzyć z samym Heskelem, ale ponieważ kopanie miękkich, bladych pośladków szalonego naukowca w rytm skocznej muzyki byłoby zbyt łatwe, twórcy gry postanowili zaproponować nam coś na miarę jego ego (nie zdradzę co to jest, ale pocieszę Was, że jest co prawda sporawe, ale dorzucili nam w gratisie bardzo praktyczny podajnik, do którego zawsze można powrócić, aby uzupełnić zapas bombek).

Podsumowując

Gra jest ciekawa, ładnie zaprojektowana i nie sprowadza się wbrew pozorom do bezmyślnego rozwalania wszystkiego co stanie nam na drodze (choć bezsensownej przemocy jest tu wiele – Shelly np. nie może się powstrzymać przed kopaniem szczątków nad którymi przechodzi, rzuca również tu i ówdzie rubaszne uwagi, nawiązujące nierzadko do tzw. ikon popkultury). Sam podczas przechodzenia jej miałem kilka momentów, w których musiałem chwilę pogłównkować co zrobić aby przejść dalej (nie zawsze jest to tak oczywiste jak w większości gier FPS do których zdążyliśmy przywyknąć). Gdyby tylko udało się coś zrobić z płynnością rozgrywki to z pewnością zapewniłaby wielu Mosowcom sporo frajdy na długie godziny.

Jako ostatni kwiatek do naszego kożucha dorzucę może jeszcze garść tricków i porad: po pierwsze – przeciwnicy mają z reguły

specyficzny zestaw dźwięków, więc można „wysłuchać” zza ściany albo zza winkła z kim będziemy mieć przyjemność i dobrać zawczasu odpowiednią broń. Pomocne są zwłaszcza słuchawki, dzięki którym możemy od razu odwrócić się na wroga. Po drugie – nie zawsze warto wbijać na yolo do jakiejś lokacji, można na przykład wpierv obejrzeć sufit czy nie zwisa z niego coś podejrzanego podobnego do Mechsecta (nie mają dużego zasięgu wykrywania, jesteśmy w stanie je wypatrzeć pierwsi – warto to wykorzystywać). Jeśli mamy mało zdrowia i przynajmniej jedną „bowling bomb” – można ją puścić przed sobą na małe przespiegi. Kolejna rzecz – warto rozwalać co się da – kosze na śmieci, worki z odpadami, gaśnice, kratki wentylacyjne... Nierzadko wypadnie z nich apteczka, magazynek czy znajdzie się inne dobro (na przykład tajne przejście – tych w grze jest sporo i nieraz są dobrze ukryte). Sama gra uprzedza lojalnie przed opuszczeniem danej lokacji, że pozostały jeszcze jakieś do odkrycia, próbując wejść nam na ambicję. No i ostatnia sprawa – jeśli wszystko inne zawiedzie to zawsze zostają jeszcze cheat kody. Nie będę ich tu przytaczał, każdy może znaleźć je we własnym zakresie. Podpowiem tylko, że wszystkie zaczynają się od „IM”... Nie nie, szanowni prawnicy zespołu Iron Maiden, jestem pewien że nie ma to nic wspólnego z nazwą zespołu... Gdzie z tymi łapami! Auu! Cooo?! Bohaterów? Prądem?! Pan nie wie kto ja jestem! Ja się będę odwoływał! Na poomoooooc!...

Steel Storm: Episode 1

Don Rafito

Poniżej zaprezentowany tytuł spadł mi niemalże jak grom, bynajmniej nie ze stalowego nieba i rzutem na taśmę zdołał się jeszcze wcisnąć do składu. Choć w obecnych czasach oraz z racji pracy zawodowej, sprawy redakcyjne musiałem nieco odsunąć na bok, to jednak znalazłem chwilę, aby zakosztować pozycji Steel Storm: Episode 1, a następnie przedstawić Wam swoje spostrzeżenia.

Fabula gry, nie jest zbyt mocno rozbudowana, a z racji tego, że gra ogólnie na rynku nie jest jakąś nowością, znalazłem parę ciekawych informacji na temat prezentowanego tytułu. Pozycja autorstwa Kot-in-Action Creative Artel została stworzona na

bazie darmowego silnika Dark Places i swoją premierę miała niemalże dziesięć lat temu, na systemy takie jak Windows, Linux i MacOS. Co do wspomnianej fabuły, zasiadamy za sterami czołgu-poduszkowca i za zadanie mamy wykurzyć bliżej nieokreślonych najeźdźców, z bliżej nieokreślonego alternatywnego świata. Przed nami zatem kilka morderczych misji, przed których rozpoczęciem dostajemy dokładne wytyczne nt. celów głównych i dodatkowych. Nasza maszyna będzie musiała stawić czoło wielu rodzajom oponentów: od lekkich czołgów także poduszkowców, poprzez samobieżne działa statyczne, na ogromnych pojazdach bojowych dysponujących porażającą siłą ognia. Naszym uzbrojeniem jest standar-

dowe działko automatyczne, które następnie możemy dobroić w fazery, uzupełniające broń podstawową. Prócz tego, w trakcie walk możemy także, zdobyć dodatkowe uzbrojenie w postaci wyrzutni rakiet lub potężnego lasera. Prócz tego, w trakcie toczącej się akcji możemy zdobywać wiele ciekawych powerupów regenerujących osłony i maszynę. Owe często znajdują się w porozrzucanych wszędzie pojemnikach. Wystarczy je tylko rozwalić. Akcja gry toczy się w ciasnych i ciemnych kondygnacjach oraz na otwartym terenie. Niejednokrotnie będziemy zmuszeni znaleźć mechanizm otwierający nam drzwi lub wyłączający pole siłowe w innej części kompleksu, a także skorzystać z teleportów. Zabawę możemy prowadzić w dwóch trybach: singleplayer oraz multiplayer za pomocą internetu lub połączenia LAN. Na koniec dodam, że gra posiada własny edytor, w którym możemy stworzyć własne plansze i misje.



Gra wykonana jest w pełnym trójwymiarze. Kompleksy, budynki, korytarze, pojazdy wszystko wykonany jest z brył, okraszonych czytelnymi i dobrze wykonanymi teksturami. Na uznanie zasługują tu także wszelkie efekty specjalne, wybuchy oraz zabawa światłem i cieniem. Wszystko jest czytelne i nadaje rozgrywce bardzo wciągający dynamizm. Ostatnią cechą, którą także można zaliczyć do atutów strony graficznej, jest to, że wokół większości obiektów pociągnięto czarną kreskę, nadając grze tym samym, lekki klimat kreskówki.

Realistyczne wybuchy, odgłosy pracy wozów bojowych, strzały z broni, wszystko to doskonale wpada w ucho i dobrze komponuje się z akcją na ekranie. Nie mniej jednak zabrakło mi tu odpowiedniego podkładu muzycznego, który świetnie by podkreślił i tak już wysoki, wspomniany wyżej spory dynamizm pozycji.

Steel Storm: Episode 1 to bardzo ciekawa i szybko wciągająca strzelanka. Strona graficzna i dźwiękowa stoi tu na wysokim



poziomie. Co nie znaczy, że nie jest pozbawiona wad. Może nie tyle sam tytuł, ile wykonany do niej arosowy port. Zdarzało się, że podczas rozgrywki na pełnym ekranie, uwidoczniły się niespodziewane zamrożenia nie tylko uruchomionego tytułu, ale także całego systemu. Niestety konieczny był reset komputera. Przy grze w oknie na ekranie Wanderera takie historie się nie zdarzały. Po drugie, jak na dziesięcioletnią niemalże grę, oraz postamigowy system, Steel Storm ma dość spore wymagania sprzętowe. Gra zadowoli się tylko i wyłącznie komputerem z natywną wersją zainstalowanego AROS-a, w którym mamy obsługiwaną kartę graficzną, ze wsparciem 3D. Tak więc myślę, że nie dość, że musi to być tylko i wyłącznie NVIDIA, to jeszcze rzędu 6xxx, lub nawet 7xxx, co najmniej. Moje przypuszczenia wychodzą z tego, że pozycja testowana była także na sprzęcie wyposażonym w chipset Intel GMA 950 i niestety rozgrywka była dość wolna, a na dodatek, wystąpiły spore błędy w wyświetlaniu niektórych obiektów. Odpadają także wszelkie konfiguracje, w których AROS korzysta tylko z trybów VESA: maszyny wirtualne, Linux HOST, a także inne, niewspierane w 3D karty graficzne takie jak choćby Radeon.

Pomimo wysokich wymagań uważam, że AROS jako Amiga NG, potrzebuje właśnie takich tytułów. Pseudo retro platformówek i gier logicznych mamy aż zanadto. Mam nadzieję, że takich porządnie zrobionych tytułów będzie systematycznie przybywać, a Steel Storm: Episode 1 nie jest tylko pojedynczym epizodem w świecie postamigowych gier.

Tytuł: Steel Storm: Episode 1

Platforma: AROS, gfx 3D

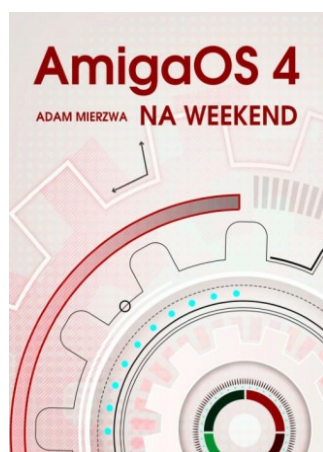
Firma: Kot-in-Action Creative Artel,

Rok produkcji: 2011-2020

Grafika: 10, Muzyka: 9, Grywalność: 9



REKLAMA



„AmigaOS 4
na weekend”

ISBN 978-83-955894-1-6

Współczesny podręcznik
dla wchodzących w świat
AmigaOS 4

Wersja drukiem do nabycia
tylko w:
amiga.net.pl



Wywiad z Krzysztofem Radzikowskim

truman burbank

Umawialiśmy się na wywiad jakiś czas temu. Ja zebrałem trochę pytań od ludzi, w większości na czacie Skype execa ale nie tylko, no i jak będziesz miał chęci – a masz /śmiech/ – odpowiesz na nie, a później porozmawiamy trochę o Amidze. To może powiedz parę słów o sobie tytułem wstępu.

Amigą to się zajmuję z przerwami od 1995/96 roku, od Amigi 1200 z dyskiem twardym 60 MB 2,5', więc z automatu mnie ominęły klimaty „pięćsetki”, czyli powiedzmy przeszedłem klasę wyżej. Później były studia, no to i pecet. Studia typowo, inżynieria mechaniczna, przez to niechcący zostałem konstruktorem samochodów, co w tym kraju nie do końca jest dobrym pomysłem, no ale jakoś tam żyjemy. Później w 2008 zacząłem robić z kumplem w Poznaniu, z 'Glonem', z którym nie mam już kontaktu, AmiWigilię, czyli taki zjazd amigowców, w knajpie „Meskal” (ostatnia była w „Meskalinie”). Tam od tego momentu on też się wkręcił, zaczęliśmy tam kupować Amigi, reanimować, w sumie na ogół modele 1200, bo nic poniżej nas raczej nie interesowało, poza sześćsetką. Tam też przyjeżdżali chłopaki z Chelma (ChAL) z MorphOS-em. No i to była ta moja pierwsza styczność z NG. Ja później na 1200-tkę z PowerPC, bo taką miałem, z Mediatorem chyba, a później z BVision, kupiłem system 4.0. No i spodobało mi się i w tym kierunku poszedłem w Pegasosa II używanego, bo w sumie nie było co kupić. „Samanthy” były albo sprzedane albo niedostępne. No i skończyłem na X5000, plus Amiga 2000, którą trzeba zreperować i nikt się chyba nie podejmie, plus Amiga 600 z Vampirem, którą też trzeba zreanimować. Amiga 2000 jest wypasiona, zawsze chciałem mieć Amigę 2000 więc ją kupiłem w dwutyśiecznym którymś roku i doszedłem do 060 i takich tam gadżetów.

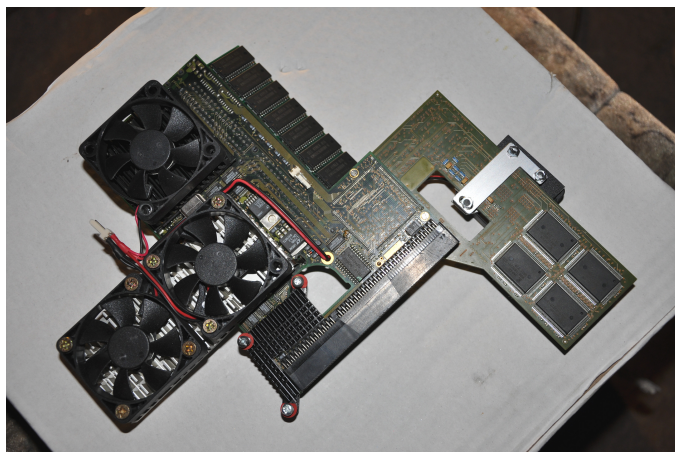
„Parę słów o sobie tytułem wstępu” raczej spodziewałem się, że powiesz „mam tyle a tyle lat, mieszkam w Poznaniu” i tak dalej, jeszcze te pytania by padły.

Zanim to opublikują to pewnie będę miał 40 niestety, jestem jeszcze przed.

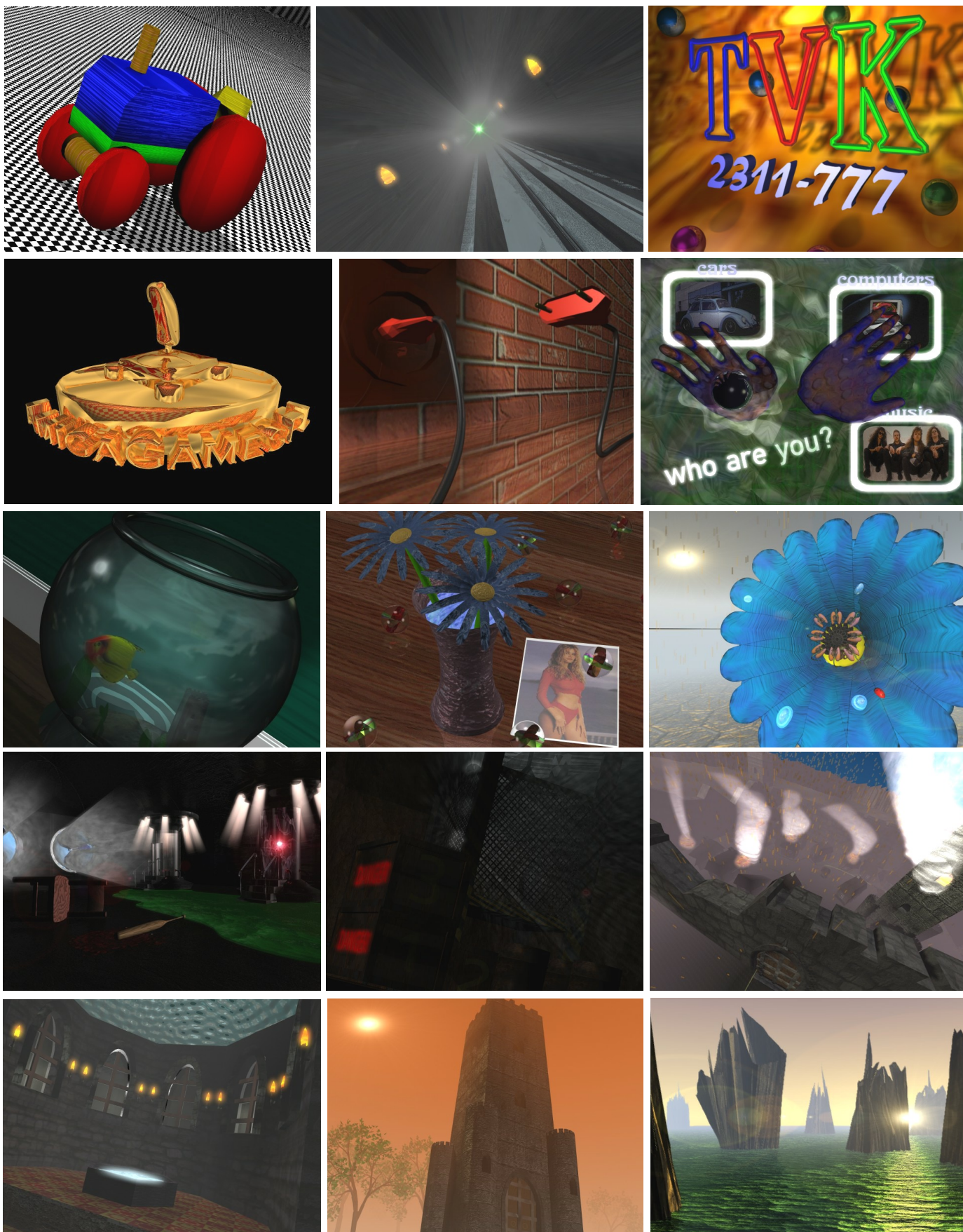
Czym się obecnie zajmujesz zawodowo?



Na mieszkaniu u 'Głona', gdzie składaliśmy Amigi, od diagnozy do postawienia na pełnego bohatera



Karta Blizzard PPC z BVision, 040/25 MHz +160 MHz kręcone na 270 MHz. Od tego zaczęła się przygoda z AmigaOS 4



Odnalezione po latach różne grafiki. Pierwszy obrazek to pierwsza grafika 3D w Imagine 3.0, dalej TVK – to w telewizji lokalnej we Włocławku było; logo Amigagames – do strony która była o grach. Niebieski kwiat to na demo party Intel outside (był epizod, jako 'RDesign' w grupie Cefalon), część grafik jest do niewydanych gier.

Tym samym co zawsze. Wróciłem po tułaczce z różnych krajów na świecie, z różnych firm które projektują samochody, do Volkswagena tu w Poznaniu, do działu konstrukcji i zajmuję się tym samym co zawsze, czyli rozwijaniem i opieką nad aktualnymi produktami oraz projektowaniem nowych samochodów.

A jakie masz hobby poza Amigą?

Wiesz co, nie wiem czy mam. Miałem tam jakieś; fotografię, potem mi przeszło, teraz trochę bardziej w rower poszedłem, jakoś tak niechętny, żeby się ruszyć. Na pewno w jakiejś formie Apple; może nie hobby, chociaż jest to jakaś forma hobby; interesuje mnie to, co tam się dzieje w ogóle w świecie IT, ale jakoś tak od paru lat Apple jest mi bliższe. Po prostu mi się dobrze to użytkuje, w całym ekosystemie już nie wchodząc w detale. A niestety boli, że jest strasznie drogo. Poza tym staram się niekiedy sobie coś zagrać. Zawsze miałem Nintendo praktycznie jeśli miałem jakąś konsolę. Zacząłem od Game Boya, jeszcze prawie za komuny, to było coś. Później miałem Pegasusa, to chyba każdy miał. Potem Wii, WiiU. Przymierzam się do Switcha, ale nie mam czasu nawet na WiiU grać, ograć tego co mam. A, wrzucę kontrowersyjnie, że „Wiedźmin” przy „Zeldzie” to nawet nie stał, chodzi mi o ostatnie wersje żeby nie było /śmiech/. Mam Xboxa też, no i Nintendo DS. No więc chciałbym pograć, ale nie mam kiedy.

Z czego cię należy kojarzyć w środowisku amigowym? Może jest ktoś kto nie słyszał o tobie, albo nie wie wszystkiego.

Też jest racja. To tak wracając do tej AmiWigilii (co robiliśmy te party w Poznaniu), to jak już byłem w Niemczech to słuchając dużej ilości podkastów – a wtedy w Polsce były właściwie tylko podkasty makowe, nie było innych – tak mi się to spodobało, że stwierdziłem, że sobie nagram amigowy podkast. A z racji tego że była już i domena i jako-tam-kolwiek marka znana, założyłem tę „AmiWigilię podkast” w 2014. Później do tego dołożyłem radzikpl.blogspot.com; w końcu dostałem domenę amigapodcast.com, a chyba rok później po „AmiWigilii” wystartowałem z „AMIcastem”, czyli angielskojęzycznym podcastem „broken English” (bo w Polsce bardzo często ludzie wspominają, że nie umiem mówić po angielsku; za granicą nikt tego jeszcze nie wspominał, ale w Polsce... Polacy są lepsi w angielskim niż natywni).

I generalnie to powstało dlatego że – skoro i tak mieszkam za granicą – żeby zacząć maglować ludzi z zagranicy, bo jednak nic nie ujmując naszym gościom, którzy są zacni, no jednak rozmowa z Petro jest, no może nie ciekawsza, ale dla społeczności może być ciekawsza niż rozmowa z kimś od nas z Polski, no proste, nie? I mam nadzieję, że także dla Polaków. Niestety

podkast nie jest tłumaczony, bo nie ma czasu. No i to tak się zaczęło robić.

Później na końcu, chyba 2-3 lata temu, założyłem tego YouTube żeby tam wrzucać coś; no i tak się kręcę w tych klimatach blogowych plus oczywiście piszę. Teraz to tylko w sumie do „Amiga NG”, ale wcześniej jak poznałem Adama Zalepę to zacząłem do „Amigazynu” pisać i w ogóle z nim szerszą współpracę, i prywatnie się poznaliśmy, i tak dalej, więc... głównie głos, trochę wideo i ociupina tekstu.

No i jeszcze książki napisałeś przecież.

A, książki napisałem, zapomniałem. Dwie książki napisałem, które wydał Adam Zalepa; o tym co było, bo nie wiem czy jeszcze jest, najbliższe mojemu sercu, czyli 4.1. Czyli AmigaOS najnowszej generacji na emulacji („AmigaOS 4.1 – Emulacja”), bo po pewnym czasie powstała taka możliwość, no i „AmigaOS 4.1 na co dzień” na X5000 jak kupiłem, bo zawsze chciałem sobie kupić nową Amigę z pudełka i dużo to radości sprawiło. I faktycznie wtedy jak pisałem tę książkę, czyli to będzie 3 lata temu, na tej X5000 nawet dużo darłem dziennie, dało się tego używać. Teraz niestety już się chyba nie da.



AmigaOne X5000 Krzysztofa niedługo po zakupie

No właśnie. I tutaj jest jedna rzecz do odfajkowania, co już częściowo właściwie odpowiedziałeś, jak to właściwie się stało że powróciłeś do amigowania? Co cię zaciekało w Amidze One że ją kupiłeś?

Do amigowania wróciłem... nie wiem dlaczego. Tu jakoś w Poznaniu poznałem jakichś ludzi, cośtam-cośtam, ale generalnie ja nigdy swojej Amigi nie sprzedałem. Jak pojechałem na studia – ona czekała. I kwestia była żeby ją zreanimować – tam mi coś popadało. Pojeździłem do Łodzi, do eFunzine, których tam jeszcze znałem z tej powiedzmy mojej pierwszej fazy amigowania z lat 90., bo ja już w latach 90. miałem Apollo 040

z Mediatorem i na koniec przed studiami przeskoczyłem na PowerPC z Voodoo 3. Więc poniekąd dlatego mnie NG interesuje bardziej, bo ja to wszystko jak Vampire przerabiałem 20 lat temu, dla mnie to nie jest żadna nowość. Trochę nie bardzo – co często się wyrażałem może niefortunnie – nie bardzo jest to dla mnie jaranie się tym co było 20 lat temu, no bo to już ktoś wymyślił generalnie. Ale wróciłem do Amigi dlatego, bo jak ja byłem w liceum no to się zająłem, poza grami oczywiście (do tej 1200 potem jakoś wpadła karta 030 MTec pamiętam 8 MB RAM, koprocesor później dokupiłem), pracowałem w grafice 3D, znaczy się uczyłem. I miałem też takiego kolegę, z pecetem już, on zresztą został profesjonalnym grafikiem 3D; robiliśmy jakieś... no wiadomo bawiliśmy się. Tam mieszkaliśmy we Włocławku, tam jeszcze była telewizja kablowa taka mała, tam jakąś małą współpracę nawiązałem w grafice 3D, oni też robili na Amigach wszystko jeszcze wtedy, takie czasy były, i to poważne; tam 4000 taka za wtedy cenę pewnie Poloneza i 3000 i tak dalej, więc ja byłem ... Zacząłem od Imagine, Cinema 4D, skończyłem na LightWave i ta grafika w sumie 3D doprowadziło do tego, że poszedłem na politechnikę. Na politechnice w pewnym momencie zainteresowałem się projektowaniem maszyn, 2D to było bardziej. Ja nigdy ręki do rysowania nie miałem, a komputer był moim przedłużeniem powiedzmy i naturalnie jakoś przeszedłem na 3D; no i generalnie nigdy bym nie został tym kim jestem gdyby nie grafika 3D, czyli gdyby nie Amiga. Bo jakbym pewnie zaczął od peceta skończyłbym jak każdy przeciętny nastolatek.

No ale tu nie padła odpowiedź jak to się stało, że skusiłeś się na zakup Amigi One X5000.

Częściowo mówiłem – bo zawsze chciałem mieć nową Amigę. Owego czasu też pytałem się Trevora, bo chciałem napisać książkę o Taborze i tak dalej, ale on mi (już 5 lat temu to będzie) powiedział, że jak chcę kupić to żebym się skupił na X5000, bo z Taborem to jeszcze potrwa. Myślę, że sam nie przypuszczał że to potrwa jeszcze 5-6 (10-50?) lat (bo to tak wygląda). Więc ja chciałem sobie coś kupić, a niechący wyszło, że najmocniejszy komputer powiedzmy kupiłem. I cena jeszcze nie była taka zła, bo X1000 była droższa.

Wspominałeś o zagranicznych podkastach. Z jakim odzewem spotkałeś się ze strony środowiska gdy rozpocząłeś publikację podkastów w języku angielskim? Czy dało się odczuć, że społeczność zagraniczna jest zainteresowana twoją działalnością?

Tak. Odzew był ogólnie, ilość komentarzy i tak dalej jest dużo mniejszy. W Polsce jednak te środowisko jest bardziej aktywne, niestety z nakierowaniem na negatywną aktywność (myślę że

ludzie nie nadążają donosić wiadomości, ja mam takie wrażenie). Ale to generalnie jest tak z zagranicą, nieważne w jakim kraju na Zachodzie (bo na Wschodzie jest bardziej jak u nas pewnie), tam raczej każdy cię pozytywnie odbiera. I faktycznie mam jakiś tam dużo mniejszy feedback (choć w Polsce też tego feedbacku dużego nie ma), ale feedback mam raczej pozytywny. W Niemczech byłem zapraszany na różne imprezy; a to niemieckojęzyczni amigowcy są, a że mówię po niemiecku, to też jest łatwiej. Tam dużą grupę poznałem z Wolfsburga, poznałem też na przykład Michaela (tego co Amiga Racera robił), byłem u niego na urodzinach; Daytonę i tak dalej. I tam (to jest po stronie niemieckiej, bo tam największy kontakt miałem, ale w ogóle czy ze Stanów, czy coś) to mam raczej ciepły feedback. Do tego stopnia, że w szczytowym okresie aktywności to byłem na pierwszym organizowanym Amiga Ireland zaproszony i nie miałem problemów z noclegiem, bo organizator zapewniał wszystko; dla chłopów byłem inspiracją, żeby stworzyć swój podcast. Też mi się wydaje, że dla Retro Hour tak niechęć też. A dla mnie inspiracją był podcast Boing World z Niemiec, który uważam że jest fajnym, bo jest takim nie retrogamingowym, tylko takim podcastem jak applowcy robią – co się dzieje w środowisku, w którą stronę idziemy, taka bieżączka. Oni też już od roku właściwie nie publikują, bo ostatni odcinek to raczej było strzelenie sobie w głowę z sytuacją ogólną, ale przede wszystkim NG, bo oni też raczej jeśli interesują się rozwojem, to z automatu NG raczej.



Tu Krzysztof zagaduje R.J. Micala ("Amiga 30 years", Amsterdam)



A czy – bo był taki okres ostatnio, całkiem niedawno, że nie byłeś aktywny – czy masz w planach dalsze nagrywanie podcastów, a jeśli tak to w jakiej formie? To znaczy czy tak jak ostatnio komentarz newsów, czy może będą jeszcze odcinki tematyczne, z historycznymi gośćmi?

Plany są. Szczerze powiedziawszy to były dwa powody. Po pierwsze nie bardzo mam ostatnio czas, albo ten czas powinienem na co innego przeznaczać. Po drugie, nie ukrywam też że mam zniechęcenie, choć teraz trochę mi przeszło. Odpocząłem, to mi też kiedyś ty mówiłeś żeby odpocząć, to dobrze że daję radę, ale zmęczyły mnie te wojenki, szczególnie chyba już nawet nie między firmami tylko to co się właściwie w Polsce chyba dzieje, bo mi jest to najbliższe. Bo za granicą ani nie siedzę tak mocno, ani z tego co poznałem tam nie ma takich permanentnych wojen, albo takich brutalnych wojen. W Polsce już teraz też jest spokojniej, ale ja pamiętam czasy kiedy krew niebieska z krwią czerwoną się łała strumieniami, to były czasy chyba AmiWigilii fizycznie istniejącej. A później te ostatnie czasy to jest krew NG, leje się z klasykiem, przy czym NG raczej już jest na straconej pozycji. No bo, ja mam takie wrażenie, w pewnym momencie doszedłem do takiego wrażenia, że to



Powyżej Ravi Abbott ("The Retro Hour") i Krzysztof, po lewej z Davidem Hayniem i Johnem Harrisem, z Petrem Tyschchenko. Zdjęcia z tej samej imprezy.

jest źle jeśli używasz NG. I to tak trochę mnie zniechęciło, a poza tym mi się zrobiło wygodnie nie latając za ludźmi, nie prosząc o wywiady, a tak to musiałeś co miesiąc mieć coś przygotowane.

No tak, to razem wzięliśmy sobie ten urlop wtedy i że tak powiem na rok żeśmy się umówili że bierzemy ten urlop; pomału wróciłeś ty, wcześniej ode mnie, chyba brakowało ci tego trochę.

Wiesz co, bo to tak wyszło, że z Adamem Zalepą zrobiliśmy tego lajwa* na YouTube i fejsbuku i to pokazało mi, że jakieś tam zainteresowanie jest. O dziwo, bo nie zapowiedziane a ludzie zaczęli wbijać, gadać... Może to jest przypływ, zastrzyk przed śmiercią... Bo ja mam takie wrażenie, poza nielicznymi osobami z naszego środowiska (które jest skupione na PPA w sumie; choć ostatnio odkrywam, że nie tylko) że po takiej przerwie nikogo nie obchodziło, czy ja nagrywam, czy nagram czy nie nagram, więc ja raczej tak sobie stwierdziłem: jak każdy ma to gdzieś – to po co się męczyć.

No tak, ale ja też zauważyłem, że na przykład przez ten rok co nie nagrywałeś praktycznie niczego, to ciągle przybywały ci jakieś polubienia na fanpejdzu. Czyli to, co do tej pory zrobiłeś, miało jakąś wartość i byli ludzie może nie tak zaangażowani w nasze rodzime portale tylko bardziej z boku tego wszystkiego,*

*lajwy (z ang. „live”) – transmisje, odcinki na żywo

*fanpejdż (z ang. „fanpage”) – strona fanów, profil dla sympatyków na Facebooku

którzy to odkrywali i poznawali. Podobalo im się to i to jednak jest motywujące mi się wydaje, że nie robisz czegoś dla środowiska skupionego wokół portalu tylko ogólnie dla ludzi i czasem ktoś to sam odkryje i ma z tego coś.

Pewnie tak. Nawet dostałem propozycję przejęcia mojej działalności ale z zagranicy, nie z Polski, więc.. mimo mojego „broken English” no to jednak jakoś tam musiałem zaznaczyć swoją obecność. Nieskromnie tu akurat powiem, wydaje mi się że po AMIcaście ilość amigowych podcastów czy retropodcastów powiązanych z Amigą wzrosła, bo była równa zero (angielskojęzycznych, bo był hiszpański już); więc może byłem dla kogoś inspiracją. Ale szkoda, że w Polsce nikt nie chce stworzyć profesjonalnego retropodcastu. Było coś tam (retro bajt) ale to zdechło od razu.

Wspomniałeś wcześniej o AmiWigilii fizycznej, czy za nią tęsknisz? Czy jeszcze kiedyś zrobisz ją?

Wiesz co, chętnie bym zrobił, problem tylko będzie teraz lokal, bo ostatnia AmiWigilia była w Poznaniu w „Meskalinie”; to w centrum Poznania, w ścisłym centrum, dokładnie w środku Poznania na rynku, i teraz mogłoby być ciężko. Teraz też się czasy zmieniły, ja już też nie siedzę tutaj z ludźmi z Poznania, (z kumplami powiedzmy ze studiów czy coś) tak mocno, ale pewnie by się dało zorganizować. Tylko wiesz co, kiedyś to jak ja to robiłem, to było 10 lat temu powiedzmy, miałem zupełnie inne podejście. Teraz wołałbym zrobić taką imprezę płatną, profesjonalną, na jakimś poziomie, żeby ktoś coś pokazał, itd., najlepiej jakieś wykłady itd., jakieś osobistości zaprosić czy online czy przez Skype, zresztą tak jak to chłopaki z Irlandii robią. No ale to się wiąże z kosztami, a mam wrażenie że w Polsce za coś zapłacić jest problemem, poza hardwarem oczywiście, ale to tak chyba u nas zawsze było...

...bo hardware nie da się spiracić...

Tak. I dlatego u nas jeślibyśmy chcieli żeby to było na profesjonalnym poziomie, a wydaje mi się że może być, bo rynek jest dość duży, może niekoniecznie amigowy (no Pixel Heaven jest profesjonalny – bo jest komercyjny), no więc jeśli chcemy coś takiego jak AmiWigilia (nie mówię na tym levelu, ale w tym klimacie zrobić), no to trzeba imprezę biletowaną i trzeba się temu poświęcić, bo nawet zorganizowanie AmiWigilii na wariata to było miesiąc pracy przed. Ja wcześniej organizowałem duże imprezy, zloty garbusów i tu naprawdę tysiące osób, to się nie wydarzy, to się nie przekłada, ale to są miesiące pracy. Więc to musi wyjść na zero. Bo musisz lokal wynająć chociaż, no a nikt ci nie wynajmie lokalu za 500 zł, chyba że budę z kebabem. ale to też cały czas zajęta. Więc jak coś chcemy

robić no to róbmy to profesjonalnie, a jak chcemy robić to tak na pałę, w świetlicy albo w zabitej dziurze czy oborze, to lepiej nie robić tego. A i tak nikt nie przyjedzie, mam takie wrażenie.

Wcześniej jak rozmawialiśmy chwilę zaczęliśmy temat o Vampire. Czy Amiga z Vampirem jest w stanie odciągnąć cię od NG czyli AmigaOS 4?

Wiesz co, tak. Tak i nie. Bo jak kupiłem sobie sześćsetkę od mojego kolegi z Niemiec, który mi sprzedał swoją wypieszczoną (choć teraz padły w niej kondensatory, bo oryginał był) to odciągnęło mnie mocno. Bo po pierwsze kompaktowy, lekki komputer, Vampire naprawdę daje radę; ma te swoje wady, ale ogólnie robi fajne wrażenie; jak trafisz monitor to masz HD Ready rozdzielczość, to też jest fajne. Ja do tego dołożyłem sobie USB, myszkę laserową też (oryginalna, ale przerobiłem na laserową). I naprawdę ten system, bo to 3.9 miałem na tym (na ogół zawsze miałem 3.9 postawione) chodzi stabilnie. Ma kartę WiFi, więc to jest momentami nawet lepsze od X5000, bo nie trzeba z kablem latać. Więc odciągnęło mnie to na długo od NG, ale i tak do NG wróciłem, czy po prostu na zamian używałem tego i tego. No bo tak – chciałem mieć sześćsetkę to sobie kupiłem. Ale jest to fajny sprzęt, naprawdę robi robotę, fajna jest.

No bo to nie zastanowiło – z jednej strony mówisz że to wszystko już było 20 lat temu ten Vampire, a z drugiej strony masz i używasz...

Chodzi o to, że takiej mocnej sześćsetki 20 lat temu nie mogłeś mieć. A jeśli powiedzmy jedziesz na imprezę, na zlot, no to bierzesz tę sześćsetkę i ten monitor i masz szybki sprzęt. Ja zawsze miałem Amigi jak już to zrobione w pewnym momencie na maxa. Ja raczej nie uznaje komputerów na oryginalnym chipsecie no i... Amiga 500 1 MB – nie wiem po co to używać, no bo nawet jak gram w stare gry to i tak wolę mieć Workbench na większej rozdzielczości, a ja zawsze też Amigi starałem się używać wiesz, do czegoś. Bo albo robiłem prezentacje na Scali i nagrywałem na VHS (dla szkół, jakieś wesela), albo robiłem grafiki do tych prezentacji, animacji na przykład. Na początek grałem, np. w Ubeka (polską grę), ale potem poszedłem w użytki i to raczej w grafikę a nie w jakieś officy czy coś takiego. Więc dla mnie Amiga musi spełniać swoje zadania.

A wierzysz w Tabora PPC lub laptop PPC?

Absolutnie już nie. W Tabora wierzyłem, uważam że projekt był (mimo swoich ułomności) w tej cenie świetnym rozwiązaniem. Takim komputerkiem sexi, bo nie za dużym. No ale umówmy się w 2017 roku, ale nie w 2021, gdzie ani soft nie

będzie na to przekompilowany, bo autorzy już się albo Amigę nie zajmują, nie chcę powiedzieć, że nie żyją, ale niestety niektórzy też, no bo takie jest życie. No nie bardzo widzę, ten system się nie rozwija, to jest inna kwestia, więc jeśli ja miałbym kupić Tabora teraz za 500 euro powiedzmy, to bym kupił kartę Warp. Wszyscy wiedzą o co chodzi. Karta z Polski plus za stówę euro procesor 060 (jak by mi się udało); bym sobie to wsadził w jakąś klasyczną Amigę. To robi mi więcej tak zwanego szpasu czyli zabawy niż Tabor, na którym co ja odpalę? Tower 57, który jest zoptymalizowany; a mam wrażenie, że już nie będzie lepiej, bo 'Daytona' też już ma dzieci, tak widzę że jest raczej nieaktywny

W twoim przypadku jak masz X5000, no to Tabor jest regresem; on miał jakąś tam swoją rolę popularyzatorską, którą mógł spełnić.

Nie, chodzi o ogólny oddźwięk. Jeśli chcemy popularyzować to już jest za późno. To był taki okres, moim zdaniem 2015-2016 taki kres, że to się jeszcze tak wahało; tam jeszcze właśnie MorphOS z AmigaOS się tłukł; ale teraz nawet jak popatrzysz na nasze środowisko, które jest głównie na PPA skupione (exec to już jest trochę inaczej, forum 'Mufy' to tam właściwie prawie już nikogo nie ma, więc odnoszę się najbardziej do PPA) no to wszyscy są klasykiem zainteresowani. Nawet ludzie, którzy zawsze sztandar MorphOS-a noszą, to ich zostało ile? 3-4 osoby? Ta reszta ma to gdzieś.

No a ten laptop PowerPC? Bo on jednak nie jest taki drogi, wtrąciło się tu ACube i jest to troszkę bardziej wydajne niż Tabor, dlaczego uważasz że to nie ma sensu, czy że nie wyjdzie?

Znaczący nie, mówiłem o Taborze. To już prędkiej, bo po pierwsze stoi za tym ACube a nie A-Eon, do którego już straciłem raczej szacunek, więc to prędkiej. Poza tym laptop jak najbardziej, bo kto teraz komputera stacjonarnego używa? Są fanatycy wyjątkowi, ale ani to wygodne, ja bym wołał mieć w postaci laptopa.

Ci co używają do pracy muszą mieć desktop, umówmy się że inżynier nie będzie pracował na laptopie chyba.

Pracuję na laptopie.

Tak?

On kosztuje 20-30 tysięcy złotych, ale jeśli mówimy o profesjonalnej zabawie, to nie ma problemu. I tak firma woli laptopa kupić, bo ja albo jadę na delegację albo teraz mamy koronawirus i pracuję z domu. Każda firma jaką ja znam, a mówimy o projektowaniu samochodów, to już jest naprawdę profeska

nad profeskę, wyższej profesji nie ma pod względem kosztów. Więc zaczynali, jak ja jeszcze byłem podlotkiem, na komputerach SGI, IBM R6000 i tak dalej, na tym się pracowało, ja jeszcze to pamiętam. A później kupiliśmy mocne Delle, HP, ogólnie pecety, potężne stacje robocze, które cztery w pokoju robiły taką temperaturę, że trzeba było chodzić na gołej kłacie, bo nie szło wytrzymać. Ale teraz? Firmy, które pracują dla koncernów takich jak Volkswagen plus te koncerny, praktycznie żadna nie pracuje na stacji roboczej, poza wyjątkami jeśli są wizualizacje całego samochodu w czasie rzeczywistym, na tych prezentacjach, która jest wyświetlana w skali ogromnej, no to tak, Ale i tak każdy inżynier pracuje na laptopie.

Czy twoim zdaniem na fali popularności Raspberry Pi taki Tabor powinien być zbudowany na RPi 4 4/8 GB RAM, czy może jakaś inna płytka z ARM? A może Tabor, ale z ARM?

Ja ogólnie uważam, że teraz to już tak chyba jest za późno. To powinno być od razu na Raspberry Pi robione, bo to jest największa populacja potencjalnych użytkowników. No fajne jest to, że MorphOS chce przejść na AMD, tylko ja się zastanawiam czy oni jeszcze mają dla kogo przechodzić, bo raczej (mi się wydaje) że już nie, ale doceniam. Tylko to też trzeba było zrobić wtedy co Apple zrobiło, 15 lat temu; a Apple teraz ma przejść na ARM, to jest inna kwestia. Ale wracając, ja bym po prostu siedział w Raspberry Pi.

Czy serducho podzieliło ci się na 3-4 części amigowe, czy nadal kochasz tylko AmigaOS 4?

Nie nie nie, ja nigdy tak nie miałem. Byłem albo jestem zwolennikiem, bo mi się po prostu na tym dobrze pracuje, bo powiedzmy najwięcej pracowałem na... 3.1 już pewnie nie, najwięcej na 3.9 pracowałem... i jakoś mi się dobrze przeszło z 3.9 na 4.0/4.1. Czuję się jak w domu, poza niuansami.

Do MorphOS-a kiedyś podchodziłem, bo był Pegasos, chłopaki mi nawet dali płytkę, odpaliłem no i ... to będzie kontrowersja, ale dla mnie pierwszy rzut oka (ja wiem że to można zmienić) dla mnie to jest Linuks. Plus MOS SYS i SYS ... nieamigowe. Ja rozumiem, że to lepiej działa może i tak dalej, ale dla mnie ten system ma korzenie amigowe, nie jest AmigaOS. Ale doceniam jego stabilność, bo jest wyższa moim zdaniem niż 4.1 (co prawda porównuję z iBookiem G4), Odissey też lepiej chodzi (przynajmniej na tym G4 chodzi zadziwiająco dobrze), więc pewnie tutaj też będą niektórzy niezadowoleni, ale wydaje mi się, że MorphOS jest lepiej napisanym systemem. Może dlatego, że tak z mojego punktu widzenia ci ludzie którzy za tym stoją są albo byli lepszymi programistami.

AmigaOS 4.1 mimo swoich wad jest jednak dla mnie lepszym systemem, bo jest bardziej taki jakim bym chciał, żeby był

AmigaOS, plus szczypta nowości, plus do tego że na 4.1 mam lepiej zorganizowany (albo – wiem który) soft do czego użyć, jest tak jak było po prostu. Ale ten soft chyba, oczywiście przeglądarka i tak dalej, ale np. na morfoesie nie znalazłem programu do montażu filmów, a na AmigaOS jest; oczywiście to jest totalna proteza w porównaniu do tego co mamy w dzisiejszych czasach, ale to co ja robiłem (bo robiłem, bo napisałem też taką książkę) na Amidze generalnie rzecz ujmując w moim przypadku lepiej udało mi się to ogarnąć na 4.1 niż na morfoesie.

Co myślisz o projektach typu AROS na Linuxie, AROS 64 bit, AROS 68k? MorphOS na x86 kupisz?

Pewnie bym kupił jeśli się ukaże, bo morfoesa kupiłem tak czy siak. Jak sobie kupiłem iBooka G4 to nie używałem go w trybie 30 minutowym (no, może raz) i sobie kupiłem licencje. I ten iBook tak u mnie leży. Jak go zupgrejdownałem (ma nową baterię itd.), ale nie mam czasu żeby na nim usiąść; ale byłem z tym iBookiem w podróży, korzystałem w PKP Intercity z internetu. Naprawdę bardzo sympatycznie, bardzo fajny sprzęt, malutki i ten MorphOS naprawdę jest tak dopracowany, że daję radę na nim. Więc kupiłem sobie. Pewnie na x86 – jeśli będę miał x86, który to ogarnie, albo będzie można to kupić w sklepie a nie na śmietniku, bo to jednak jest duża wada dla mnie – to pewnie sobie bym kupił, albo sobie kupię, bo jednak ja tam niekiedy staram się kogoś weprzeć albo docenić.

AROS. Też tam miałem jakąś przygodę, ale to tylko przygoda, Icaros Desktop. Dla mnie AROS... Doceniam, ale jest skreślony z powodu właśnie tego, że to powinno się instalować na dowolnym pececie, a nie na konfiguracji ze śmietnika. Albo oprogramujcie jedną płytę i powiedzcie; albo zróbcie sklep, kupcie tych płyt (tylko nie ma pieniędzy) 500 i sprzedawajcie i nie będzie problemu. A AROS albo trzeba wirtualnie... a dla mnie, co mnie tam zabiło na Icaros Desktopie, nawet nie obsługuje polskich czcionek, to trzeba jakieś sztuczki robić. Fajny pomysł i to jest faktycznie chyba dobrze, że to jest „research operating system”, bo to jest niedopracowane, tego się nie da używać. MorphOS i AmigaOS przy tym to jest kosmos.

Może odejdźmy od systemów. W jaki gatunek gier lubiłeś grać na Amidze, w jakie może jeszcze grasz, w jaką byś zagrał?

Z gier to nie grałem w „Superfroga” nigdy, bo chyba za późno do Amigi przyszedłem. Ja na Amidze grałem, a teraz to raczej odpalam (bo nie gram), bo jak mam zagrać to wolę sobie na czymś nowym zagrać. Zacząłem od „North and South” na pewno, w Lotusa też grałem, każdy polecał Cannon Fodder, ale jedną z moich ulubionych gier do teraz jest to „Detroit”. To jest gra o projektowaniu i produkcji samochodów studia Impression

(oni tam wydali kilka fajnych gier takich a’la strategicznych). „Detroit” polecam każdemu, jest wersja AGA i wersja że tak powiem bida, i to bardzo fajna gra, którą mnie kumpel, który zaraził mnie Amigą, tą grą zaraził. „UFO” no bo to UFO, strasznie dużo tłukłem nawet w czasach powiedzmy iPadowych. „Oldtimer” znowu jest bardziej zaawansowaną grą od „Detroit” i też o projektowaniu i produkcji samochodów; tam dużym problemem było, że gra była tylko po niemiecku, ale teraz już jest chyba po angielsku, ja kiedyś po niemiecku nie rozmawiałem. „Settlersi” no bo wiadomo, ale też grałem w „Gloom”, no bo to były takie czasy, a „Dooma” nie było na Amigę wtedy. W „Breathless” – to też mnie taki kolega, którego kiedyś na jakichś szkoleniach poznałem, przysłał (chyba to jeszcze było piractwo) dyskietki z „Breathless”. Bo w Polsce chyba nie można było kupić, bo to była minimalna konfiguracja 1200, więc w polskim sklepie dla Amigi 500 no to wybacz.. to byś tego nie sprzedał. W każdym razie „Breathless” – fajna strzelanka 3D, efpeesik, no i później „Alien Breed”, ale nie jedynka tylko dwójka. „The Killing Grounds” – to robiło – ale to już miałem 40-tkę – to robiło mega wrażenie nawet na tej 40-tce, super dźwięk. Do teraz jest dźwięk lepszy niż grafika, ale to nie dziwota, można było się przestraszyć, fajna trudna gra. No i ja później, że miałem takie już konkretne Amigi, to „Quake”, „Foundation”. W Quake bardzo dużo grałem, nawet online na Amidze. Niby się nie da, niby teraz dopiero się da, no ale dawało się i 20 lat temu, believe me. „Foundation”, „Napalm”, „Exodus”. Z takich powiedzmy brzydkich gier to lubię „Legion”. „Star Crusader” – genialna gra, to symulacja taka a’la „Privateer”, symulacja statku kosmicznego i tak dalej, taki powiedzmy inny „Frontier”, tak bym to uprościł (we „Frontiera” też grałem). Ja ogólnie lubię takie gry powiedzmy lat 1996-2000, czyli te ostatnie; według mnie najlepsze gry, starające się nadążyć za pecetem, to „Capital Punishment”, „Burnout” itd., to są raczej moje gry, no ale „B-17 Flying Fortress” też bardzo fajna gra.

A rimejki jakich gier zobaczyłbyś na AmigaOS 4, albo remastery?

„Detroit” /śmiech/.

Jednak te samochody.

No to tak jakoś mi zostało, ale pewnie bym zobaczył „Flashbacki” i tym podobne. Problem jest taki, że ja od kilku lat raczej gram, jak już gram, to na konsoli. Bo nawet jakbym miał peceta, czy jak miałem kiedyś peceta... No mi się wygodnie, szczególnie już dzisiaj, naciskasz to masz już nawet na Xboxie, na Playstation, Nintendo też, abonament. W Xboxie masz ten abonament jeszcze ze stoma gramami, klikasz, ściąga ci się i lecis, nic cię nie interesuje.

A czy chciałbyś żeby ostatnie amigowe hity znane z klasyka pojawiły się w wersjach natywnych na AmigaOS 4?

No pewnie tak. Myślę, że to byłby dobry ruch. No bo zobacz teraz że ten „ImageFX”, czyli klasykowy hit pojawił się w wersji na NG i pewnie się dobrze sprzeda.

To jest na AmigaOS 3 wersja, jednak. O gry w sumie pytałem.

No ale chodzi mi o zasadę, że jest kilka takich programów, czy gier, które fajnie jakby wyszły. Tak Cinemaware zrobiła.

Wspomniałeś, że zdarza ci się grać we współczesne gry. Jakie konsole i komputery preferujesz?

To już chyba mówiłem, generalnie preferuję Nintendo, zdecydowanie. Dokupiłem sobie Xboxa rok temu, bo było tanio i chciałem zobaczyć jak to jest ze względów dwóch: na „Wiedźmina 3”, bo chciałem w końcu w to zagrać, bo wszyscy się tym podpalają, i na nadchodzącego „Cyberpunka 2077”. Plus jakieś gierki, na pewno. No i tego „Wiedźmina” w końcu zmęczyłem, bo mam maku to nie mogłem mieć „Wiedźmina” na maku, tak to bym pewnie nie kupował. Bardzo fajna gra, ale jak na początku mówiłem „Zelda” („The Legend of Zelda: Breath of The Wild”) jest inną filozofią gry, ale jest dużo według mnie ciekawsza, lepsza, trudniejsza, wyzywająca, ma świat faktycznie otwarty, nie ma gliczów takich że koń ci się na wierzbie zatrzyma. „Wiedźmin” ma dużo bardziej plansze rozbudowane itd. Więc kupiłem Xboxa żeby pograć w to co nie ma na Nintendo, chociaż to teraz się zmieniło ze Switchem, ale ja po tym Xboxie, którego trochę ograłem, w „Forze” itd, bo na Nintendo podobno nie ma gier dla dorosłych tylko dla dzieci... no to ja jestem chyba dziecko, bo jednak wolę gry z Nintendo, które są bardziej grywalne, bardziej przemyślane, niestety nie mają polskich wersji językowych (ale to chyba i lepiej, można się języka nauczyć), no są lepsze. Po prostu jeśli masz mało czasu żeby w coś zagrać... po prostu taka jest siła Nintendo, że casuale grają w Nintendo. Bo jest więcej zabawy, a nie udawania świata profesjonalnego, który nigdy takim nie jest, bo i tak masz trzy odpowiedzi do wyboru.

W tym „Wiedźminie” to były jednak tych wyborów dużo i one miały wpływ w dalszej części gry, były misje gdzie miały swoje konsekwencje, nie były tylko prostymi skryptami.

Nie, tego nie oddaję, ale powiedzmy że w „Zeldzie” nie udają, nie gadają, tam to jest zminimalizowane, ale ty możesz zrobić cokolwiek właściwie chcesz. Od tego, że oglądałem na YouTube, nie wiem jak to gościu zrobił, jest bogiem, który potrafił przejść „Zeldę” w pół godziny, całą. Ostatnią. Tam

możesz iść od razu na głównego tego, możesz sobie rozwijać to, możesz sobie zbierać tamto, nawet przepisy zupełnie inne; w „Zeldzie” jak jest zimno musisz mieć danie które cię ociepli, albo specjalną zbroję; albo jak jest burza, to jeśli masz miecz metalowy, to jest szansa że cię trafi piorun, a jak jest ślisko to się nie możesz wspinać itd., itd. W „Wiedźminie” czy ogólnie grach takich powiedzmy mainstreamowych, przynajmniej w Polsce, nie ma takich uduziwień. Jest to raczej, ja to odbieram, bardziej liniowo; oczywiście tak nie jest, ale wiesz o co mi chodzi, nie ma smaczków.

Przypomniałeś mi grę „Robinson Requiem”, że trzeba było się zacerować (jak się rozciąłeś, miałeś ranę), znaleźć jedzenie, miałeś gorączkę itd. To był symulator przetrwania.

To teraz z takich gier, która jest totalnym hitem, jest „Animal crossing – New Horizons”, które wyszło na Switcha, wszyscy w to się zagrywają. To jest taka gra bajkowa, ale tam masz faktycznie jak w życiu kredyt na mieszkanie, interakcje z ludźmi. I w Polsce, nawet w Polsce – bo to jest dziwne, bo Polacy mam wrażenie do niedawna nienawidzili Nintendo, ale teraz to się zmienia – nawet w Polsce ta gra przebija się do mainstreamu, no i to jest chyba siła tego Nintendo. Nintendo zawsze odgrzewało kotlety, ale oni to robią tak dobrze, że ten kotlet jest świeższy.

Pogadajmy o programach, bo o grach myślę że już dosyć dużo i ciekawie opowiadałeś. Co z Hollywood, bo swego czasu próbowałeś to szarpać. Czy odpuściłeś sobie ten temat całkiem, czy powrócisz, czy masz najnowszą wersję?

Oczywiście mam najnowszą wersję, zaktualizowałem się. Była zbiórka na PPA, nie pamiętam ksywki kto organizował, ale pozdrawiam. Więc zapdejtowałem się, bo mi to jest poniekąd potrzebne, choć przykra wiadomość jest taka, że ja raczej z Hollywoodem przesiadę się na FS-UAE, bo tak samo działa pod OS 4 i OS 3. No niestety, laptopa mam częściej, lepiej mi się używa i mogę siedzieć na tarasie i pracować. Na Hollywood Designerze wyklikałem, bo to nie jest nawet program, odtwarzacz dla Adama Zalepy (do któregoś „Amigazynu” kiedyś była płytka z AmiWigilią i tam zrobiłem playera). Później zrobiłem playera AMIcast, który cały czas aktualizuję, ale nie mam takich zdolności żeby się sam aktualizował, no bo nie znam kodu itd. Ale go polecam, może ktoś sobie ściągnąć, zobaczyć, można sobie posłuchać; nie ma paska przewijania, no bo nie umiem tego zrobić, a tego w Designerze się nie da ad hoc zrobić.

Ale on chyba miał współczesne rzeczy zaimplementowane, twój odtwarzacz, chyba potrafi online strumieniowo odtwarzać?

Tak, ale nie możesz przesunąć paska postępu.

Zakładamy, że to jest tak dobre, że słuchamy w całości.

To w tym momencie nie ma problemu, fakt, /śmiej/. Możesz streamować, możesz ściągnąć, możesz otworzyć stronę odcinka na blogu. A mój ostatni projekt, który tylko preview wrzuciłem na Aminet (bo nie mam czasu) to jest AMIread. Wymyśliłem sobie, że bym sobie zrobił magazyn dyskowy, który chyba ty też testowałeś i 'Mufa' w jakichś tam betach czy alfach. Ogólnie silnik wyklikałem, tam wszystko działa, tylko brakuje tekstu, a z tekstem sam wiesz że jest problem, a założenie AMIreada jest, że to ma być magazyn dyskowy po angielsku.

On chyba dużo objętościowo wychodzi. I chyba wtedy był problem z polskimi znakami, ale jak masz mówisz najnowszą wersję Hollywood to tam już nie będzie problemu z ogonkami.

Polskie znaki po pierwsze nie interesowały mnie, bo to była wersja na świat, po drugie nawet w starszych wersjach Hollywood da się ogarnąć polskie znaki; ale masz rację w ostatniej wersji to już nie ma znaczenia. bo będą. Więc teraz o tyle byłoby łatwiej, że można by napisać jakieś teksty do tego i puścić to jako magazyn dyskowy.

Czyli mówisz, że silnik masz i można robić?

Silnik mam, pokazywałem to jeszcze na Pixel Heaven (w 2018) Trevorowi i on powiedział, że to jest super i ogólnie najlepiej jakbym to sprzedawał. Wątpię żeby mi się to udało sprzedać.

Może historia zatoczy koło. O ile dawniej dyskmagi były darmowe, może teraz faktycznie zamiast wydawać czasopisma w PDF mogłyby wychodzić takie dyskmagi, to byłoby ciekawe.

Tym bardziej, że AMIread jest przewidziany na każdą platformę, czyli nie ma być tylko stricte pod Amigę. Przynajmniej takie jest założenie. Ale wymaga też rozdzielczości HD ready, więc albo NG albo emulacja, ewentualnie 060+.

Zalóżmy, że blogowanie, vlogowanie, podcastowanie na amigowe tematy nigdy nie będzie dochodowe, tempo zmian w systemach operacyjnych, w aplikacjach i sprzęcie nigdy nie wzrośnie. Gdzie się widzisz za 5-10 lat, czy nadal będziesz się kręcił w amigowych klimatach?

Tego to nie wiem, bo to chyba tego nikt nie wie jak to będzie, ale mi się wydaje że ogólnie – to chyba nie tylko mnie dotyczy – ja mam wrażenie, że te środowisko, czy my chcemy czy nie, skręca w klasyka. Pociesza mnie, że w rozbudowanego, chyba

się skończyły powtórne czasy Amigi 500 (bo były też takie czasy) i teraz ludzie chcą te klasyki rozbudowywać; no i tam jest jakiś fun, no bo ktoś sobie napisze jakąś fajną grę na 1200, jest to mniej pracy niż nowa przeglądarka na NG, a więcej zadowolonych; możliwe że jakaś kasa faktycznie, przynajmniej ludzie jakoś wydają te gry. Więc nie wiem, ale wydaje mi się że to pójdzie w stronę klasyka, choć nie wiem czy za 10 lat jeszcze będzie środowisko amigowe. No bo jak w dzisiejszych czasach Playstation 3 to jest retro, no to my jesteśmy gdzie w tym retro?

No ale będziesz w Amidze wtedy?

Nie wiem, naprawdę nie wiem, Zobaczymy, to chyba zależy jak to środowisko się ułoży, bo jak nikogo nie będzie to pewnie sam każdy z nas sobie odpuści, a może się zrobi bardziej familijnie, kto wie co to będzie za 10 lat?

Czy nie uważasz, że działając w świecie retro (którym zdecydowanie jest też Amiga NG) należy znaleźć coś dla siebie wśród ISTNIEJĄCYCH rozwiązań i tym się zajmować, a nie ciągle oczekiwać cudów i rzeczy (z różnych powodów) nierealnych? Nie sądzisz, że to jest klucz do dobrej zabawy w tego rodzaju hobby?

No tak i nie. Mi się wydaje, że jednak te NG... to było tak, że ono goniło tego peceta, czy prawie równo szło, to miało jakiś sens. Nie bardzo rozumiem jaki ma sens używanie NG, skoro tych samych programów mogę używać na klasyku albo na emulowanym klasyku, jeszcze szybciej, lepiej i wygodniej. Ja wolę sobie 4.1 odpalić, bo jednak jest nowszy i lepiej się czuję niż na 3.1, czy 3.9, czy 3.1.4, obecnym hicie Hyperionu, ale generalnie na NG poza Hollywood z mojego punktu widzenia nie mamy aplikacji która mogłaby kogokolwiek przyciągnąć, a Hollywood z Designerem chodzi naprawdę dobrze na emulowanej amidze, no bo na prawdziwej no to nie chodzi za szybko, nie czarujemy się. Więc skoro nie mogę jednego komputera używać na co dzień normalnie, nie przełączać się, to nie bardzo wiem po co mam go używać.

Dla zabawy w hobby.

Zabawa tak, ale wiesz ja zawsze patrzyłem na rozwiązanie użytkowe, dlatego powstała ta książka ("AmigaOS 4 na co dzień"), no bo ja akceptuję że coś na Amidze robię dwa razy wolniej niż na pececie dla zabawy, ale nie 10 razy wolniej, bo nie mam czasu po prostu. Dla zabawy to sobie mogę Deluxe Painta odpalić na pięćsetce.

W 2020 roku obchodziliśmy 40 rocznicę premiery pierwszej wersji gry „Pac-Man”. Jest to produkcja z pionierskich czasów domowych komputerów i konsol. Prostota posunięta do granic możliwości. Poziom naszego AmigaNG (niezależnie od tego czy AmigaOS 4, MorphOS czy AROS) to jest mniej więcej poziom 2000 roku w świecie PC czy Mac. Przy takim założeniu można zaryzykować stwierdzenie, że taką AmigęNG dzieli tyle samo od prymitywizmu pierwszych komputerów co od dzisiejszego komputera z macOS, Windows czy Linux. Jeżeli dzisiaj za retro zaczyna uważać się PlayStation 2 to dlaczego niektórzy unieszczęśliwiają się na siłę próbując zrobić dzisiejsze platformy z pomysłów na nowe amigowe systemy. Dlaczego tak trudno zrozumieć, że AmigaOS 4, MorphOS, AROS to jest spełnienie marzeń marzeń ludzi, którzy w czasach świetności Amigi Classic i tak nie grali w „Super Froga”, a tamten sprzęt ciągle nie pozwalał w pełni cieszyć się zaletami systemu operacyjnego. Teraz wreszcie mogą się cieszyć. Czysto amigowy rodowód AmigaOS 4, MorphOS, AROS jest powodem wielu wad ale także ujawnia pewne zalety. Niektórzy świetnie się bawią używaniem czegoś nad czym jeszcze da się panować, a jednocześnie nie jest to jeszcze prymitywizm MS-DOS czy komputerów 8-bitowych. Dzisiejsze systemy operacyjne w pozbawiły użytkownika jakiegokolwiek kontroli. Są często niezłymi narzędziami ale niektórym trudno się nimi pasjonować. Dlatego może jest sens istnienia takich rozbudowanych AmigaOS-ów pozwalających bawić się w retro nie tylko łamaczom joysticków?

Ja rozumiem, bo to jest tak jak Haiku OS czy coś takiego. Absolutnie zgadzam się, że obecne systemy... wydaje mi się że ten cały wywód to jest programisty. Ja i większość z nas jest użytkownikami, z założenia więc powinniśmy mieć inny punkt widzenia. Ale rozumiem, że tak jak można dostosować AmigaOS, MorphOS-a czy AROS-a podejrzewam też, to innego systemu tak się nie da, no może Linuxa trochę. Tylko że ja dlatego używam Maca, bo nie interesuje mnie co pod spodem jest i jak to działa, niech to działa. Ja naprawdę w pewnym wieku, podkreślam nie jestem programistą, nie mam czasu. Dlatego też świat idzie do przodu a nie do tyłu, dlatego też nowe samochody są w jakiś stopniu autonomiczne. Tesla najbardziej autonomiczna jest, właściwie całkowicie, ale nawet już samochody takie zwykłe, powiedzmy kosztujące 100-150 tys zł (to nie jest mało oczywiście, ale to jest cena obecnego kompaktu) potrafią same trzymać pas, same jechać, same zahamować, same wyczuć przeszkodę. No i pytanie jest, dla prawdziwego fana motoryzacji to wiadomo V8 bez ABS jest super, bo pełna kontrola, tylko dla większości osób to jest nieprzydatne, bo większość chce jechać i żyć, a nie się zabić na drzewie. A systemy NG, ja mam takie wrażenie, powstały po to żeby rozwinąć klasyczny AmigaOS na nowych komputerach; dlatego powstały nowe komputery ze złączami PCI a nie złączami Zorro

IV/V/VI, bo chcieliśmy używać tego co jest obecnie dostępne i nowoczesne. I systemy też takie. Jak ja poznałem ludzi, którzy używali tego MorphOS-a, to oni używali Sputnika bo był super i można było sobie pociąg na PKP sprawdzić albo w Google zobaczyć mapę gdzie jestem. A teraz mam... ja rozumiem to, ale nie rozumiem po co mam ten komputer używać. Albo mogę używać go na zasadzie Amigi 500, tylko ja nie grałem nigdy w „Superfroga”, więc nie rozumiem tej fascynacji retrogrami, bo jaki jest sens przechodzić grę po raz setny, którą przeszedłem 30 lat temu. Więc dla mnie NG miało dogonić świat, a jeśli go nie dogania to jest bez sensu po prostu.

Co chciałbyś kupić z rzeczy amigowych w najbliższym czasie?

Tabora /śmiech/. Ja bym nie miał X5000 pewnie bym kupił, pewnie by się tak zdarzyło, chyba że zniechęciłbym się kompletnie. Jeśli miałbym 1200 to pewnie bym kupił Warpa, a jeśli Warp 560 by pasował do Amigi 2000, to bym kupił to na przykład, bo taka fajna karta mi się wydaje. Ja zawsze też powiedziałem odstawałem od klasyka, to zresztą było słyhać że jakoś ten klasyk do mnie nie przemawia, ale jeśli – ja to tak widzę i też widzę co się dzieje nie tylko w Polsce ale i na świecie – jeśli chcesz zostać przy Amidzie i tak dalej, no to możesz zostać tylko przy klasyku. Tak jak ‘Krashan’, choć on z innych też powodów, hardwarowych i tak dalej, ale zaczynam rozumieć jego argumentację. No bo co cię ma trzymać przy tym NG? Więcej zabawy zrobi kupienie sobie 1200, wsadzenie tego Warpa, postawienie systemów 3.1.4 czy 3.9, zrobienie jakichś fajnych czcionek, wygładzania, tapecek, ikonek, to jest multum zabawy. Dopieszczenie Directory Opusa żeby po kliknięciu na coś-tam robił coś-tam. No to rozumiem, też to mogę robić na NG, tylko to jest taki sentyment, że ja się na Amidzie 1200 z LightWavem wychowałem i najlepiej mi się pracowało na 1200 z 40-tką z AGA – pod względem LightWave, nie systemu – niż na Amidzie z karta graficzną – pod względem LightWave’a, nie systemu – podkreślam, ale dla mnie to taka 1200-tka AGA z mocnym procesorem to było takie typowo amigowy state of the art powiedzmy. To chyba w wywiadzie z AmiWigilli odcinek 12 z Andrzejem Bobkiem z TVP on też powiedział, że od kiedy w Amigę wkładasz jakieś karty graficzne to jest już bez sensu, Nie do końca się z tym zgadzam, ale mogę to odnieść do środowiska NG Po co mam NG używać jak nie mogę sobie sprawdzić rozkładu PKP, a klasyczną grę uruchomię przez emulację? No to mam to samo na pececie.

Czyli z twoich ostatnich słów przebija, że w momencie jak Amiga NG nie rozwija się w zadowalającym tempie to przestaje być atrakcyjna dla użytkownika zwykłego, a jest atrakcyjna dla programisty.

Tak. Moim zdaniem tak jest. Nie wiem, podeprę to po prostu tym, że widzę co się dzieje ogólnie w amigowym świecie, wszyscy raczej odchodzą od NG. A dlaczego? Może dlatego że tu się nic nie dzieje. No bo O.K., MorphOS teraz trochę odetchnął, to jest bardzo fajne, zapowiedź na AMD która nie wiadomo kiedy się stanie bo to kupa pracy jest, no ale powiedzmy jakieś tam daje nadzieje; tylko ten userbase jest mały, no bo masz na trzy podzielone i to topnieje.

Może jest jakaś grupa ludzi, którzy nie są jakoś specjalnie aktywni, nie widać zainteresowania NG, ale jakby wyszło coś fajnego, dużego, w sensie jak ten przysłowiowy Tabor, to oni mogą się nagle uaktywnić. Bo nie widzą nic atrakcyjnego w tej chwili, ale jakby było to by kupili.

No może tak być, że jak wyjdzie ta nowa przeglądarka na MorphOS, którą chyba 'jaca' robi, no to może być jakiś tam gamechanger, że ja wywalę nową kartę graficzną z X5000, wsadzę ze śmietnika żeby MorphOS-a na tym używać, no bo szkoda mi tego kompa. fajny jest. Ja patrzę z punktu widzenia powiedzmy podkastera, wideoblogera, nazwijmy to tak, blogera amigowego, czyli ja chciałbym to zrobić na Amidze X5000 szybko i wygodnie. Film będę składał 10 razy dłużej, a renderował 50 razy dłużej, nie ma się co czarować – ale dobra, biorę na klatę, hobby, przez nockę robi, na Amidze 1200 też tak renderowałem. Ale jak ja muszę to przenieść na pendrajwie na peceta, żeby to wgrać na YouTube, to jest dla mnie absurd, jest bez sensu kompletnie.

Na co czekasz? Czy jest coś na co czekasz że się ukaże, co byś chciał żeby wyszło?

AmigaOS 4.2 z multicore /śmiech/. To jest tak samo realne jak Tabor. Chociaż podobno, jak to u nas chyba kolega 'Mufa' mówi, że on już wie że to wyjdzie i on już ma dostęp czy coś tam, ale nie może powiedzieć. Ja nie wiem, moi znajomi z Niemiec nie wiedzą albo nie mają dostępu, a są betatesterami, więc może on jest lepszy. Ale całe to NDA w systemie na poziomie pięciuset ludzi na świecie, a może tysiąca, a nawet pięciu tysięcy, to jest jakaś farsa. Niech to nawet będzie closed source (zamknięte oprogramowanie), ale niech to się rozwija jako społeczność. A jeśli my mamy Cloanto, Hyperion, do tego A-Eon i AmigaKit, które muszą tam sobie jakieś pieniądze pourywać; do tego koledzy z morfoesa są niezadowoleni z tego powodu lub z innego, no ale w pełni ich rozumiem; tam gdzieś bokiem przebiega AROS na którego nikt w sumie nie patrzy, ale każdy sobie tam podpatrzy co się dzieje... przecież to nie ma sensu. Kompletnie.

A z programów wyglądasz czegoś?

Hollywoda Designera. Już myślałem, że Andreas nie robi, bo po Hollywoodzie widzę że już kładzie nacisk na Windowsa i tak dalej, tamte wszystkie Androidy i iOS-y, bo podejrzewam że – to jest logiczne – że tam jest pieniądz. Można mieć ideologie i fascynacje i każdy to ma, ale musi się to w przypadku takiej kobyły, którą zbudował, musi się to spinać finansowo.

A z tych rzeczy co A-Eon kupił chociażby?

Cieszę się, że wyszedł ImageFX. Trochę mnie to smuci, że po pięciu latach wyszedł jako zmiana copyrighta, no słabe to jest

Jeszcze był program do 3D, Alladin 4D.

No to może też wyjdzie jako zmiana copyrighta, To jest dobry pomysł żeby zarobić i bardzo popierałbym to, gdyby oni ten zarobek wrzucili w rozwój AmigaOS 4, a nie mogą pewnie, bo to jest Hyperion czy coś tam-coś tam. Więc powiedzmy to jest fajny program, nawet teraz, toporny ale fajny. Jako plan biznesowy rozumiem, ale nie wiem jaka to jest wizja za tym. Wydawało mi się, że Trevor to jest gość, który ma wizję, i chyba miał wizję, tylko go to po prostu przerosło. Bo to jest taki beton, że nie idzie tego przebić.

Ja spodziewam się, że skoro ten ImageFX pokazał, że wersja PowerPC nie została opracowana, to oni powinni to po prostu opublikować, puścić do sklepów pozostałe programy kupione i sprzedawać je pudełkowo w niezmienionej formie, ewentualnie z nowym copyrightem, no bo na co to trzymać jak nikt nad tym nie pracuje

Teraz dobre pytanie jest – skoro nie zrobili wersji PowerPC... dlaczego? Czy to znaczy, że już kładą lachę na ten rynek? Bo wydaje mi się, że Hyperion tym 3.1.4, który jest bardziej nielegalny niż legalny, on sobie wyczuł rynek, czyli będzie 3.2.

Mi się wydaje, że to po prostu chodzi o to, że nie ma kto tego zrobić. Oni to trzymali, trzymali, w końcu to puścili, bo nie było sensu czekać. Takie zasoby co oni mają (ludzkie) to starczyły tylko widocznie na zmianę copyrighta, bo ludzie którzy mogą programować, chcą programować, to się zajmują innymi rzeczami, a nie współpracą z Leamanem.

Dokładnie. Mogę ich zrozumieć, bo ten człowiek jest „wyjątkowy”, ale jeśli mówimy o ideologii i hobby no to chyba osoby które umieją programować powinny powiedzieć „to ja moje animozje chowam i dla dobra środowiska przeporuję to na PowerPC”. A tak się nie dzieje.

Nie wiadomo jak technicznie to wygląda. Jak było z dostępem do źródeł, czy w ogóle ktoś to zorganizował.

Chodzi mi ogólnie o aspekt, że tak się nie dzieje ze strony programistów (upraszczam to), bo programiści mówią że „ja będę programował co mi się podoba, a nie to co ludzie potrzebują”, a ludzie patrzą że oni sobie robią „kolejny klon Tetrisa”, który nikogo nie obchodzi, no i się kółko zamyka. Ten nie będzie robił, bo mu się nie chce tego, a użytkownik nie ma czego używać, no to odchodzi. Przecież dlatego ludzie z Amig po upadku Commodore odeszli, przecież ile firm chciało zostać i zostało w sumie do 96-97 roku, bo Amiga naprawdę dawała radę, szczególnie w grafice, no ale po prostu nie miało to sensu. W pewnym momencie trzeba sobie, wtedy, biznesowo powiedzieć „nie kalkuluje się”, a podejrzewam że w pewnym wieku jaki ktoś osiąga, to też czasowo – zostało mi tyle lat na planecie Ziemia, nie będę marnował czasu, mogę, nie wiem, na wrotkach pojeździć.

Twoje najbliższe plany?

Pewnie będziemy jakieś tam lajwy robili. Z Adamem Zalepą, tak mi się wydaje, z 'Pianą' pewnie. Z 'Pianą' to po polsku i po angielsku, bo on sobie lubi po angielsku nagrać. Pewnie coś napiszę do „Amigi NG”, chociaż to w bólach powstaje, ale jednak coś tam pisze, Zobaczymy, coś tam będę robił, ale już na pewno nie tak intensywnie jak kiedyś, no bo kiedyś to naprawdę wydaje mi się że się mocno poświęcałem, ale to trochę nie ma sensu. No bo to jest w sumie hobby, no to po co ja mam zarywać noce żeby coś tam opisywać co jest oczywiste.

A jakieś większe rzeczy, typu książka czy coś takiego, masz na myśli? Czy na razie jeszcze za wcześnie, żeby o tym mówić?

Mogę mieć, ale to jak już będę miał coś większego gotowego to po prostu to ogłoszę, a nie będę chwalił się na naprzód, bo jak przypadkiem nie dokończę... nie chcę iść trybem „two more weeks”. Chociaż Hans od sterowników mówi, że trzeba sobie zaplanować czas, ale obejrzało go siedem osób, więc myślę, że jego zdanie jest nieważne.

To straszne było.

No przykre to jest, nie? /śmiech/ Ale tu ma chłop rację, no bo to każdy jak hobbystyczny projekt jeśli sobie nie założysz jakichś dedlajnow*, no to ciężko jest go skończyć, bo masz multum zajęć. Każdy dorosły człowiek ma multum zajęć po prostu i mało czasu, jest zmęczony; no bo czy masz firmę – to cię męczy firma, czy klepiesz w korpo – to korpo też męczy. Plus rodzina i tak dalej, każdy ma inne sytuacje.

Co chciałbyś na koniec przekazać czytelnikom, czy może coś dodać?

To już koniec? Och, to słabo, się już rozkręcałem. No na koniec to bym życzył wszystkim żeby stał się cud, który się nie stanie, żeby w końcu to środowisko stało się jednością i zaczęło rozwijać jeden system; to już myślę że jest nieistotne czy to będzie ewolucja klasycznego AmigaOS, czy czy jakieś tam NG, czy 68k, czy ARM, czy 68k emulowane na ARM-ie, itd.. Bo jest to dość duża grupa osób, która powinna się sama napędzać, poniekąd sama wspierać. Bo ci co coś wydają – gazetę, czy grę, czy tam cokolwiek – to powinni albo coś sobie zarobić na te piwo, albo dostać dotacje, żeby mieli też motywację bo... Ty dużo rzeczy robisz i wiesz, że to jest męczące, nawet jak to robisz hobbystycznie, no bo chcesz to zrobić dobrze. Jak ciągniesz trzy dni pod rząd czy coś takiego to masz dosyć i fajnie by było jakby była jakaś motywacja za to. Nie mówię o tylko finansowej, ogólnie motywacji. A jest takie odczucie ogólnie w środowisku (tak mi się wydaje, ale gadałem też z ludźmi), że nie wiadomo po co to robisz; no bo albo odbiorców jest jak ten Hans, siedem ludzi odbierze twój wywód na YouTube, a gościu jednak robi te sterowniki do Amigi X5000 itd, do tych kart graficznych, czyli chyba totalnym dekle nie jest, tym bardziej że jest jeszcze doktorem. A jednak „nie mówi nic ciekawego”, a jeśli nagramy film o „Superforgu” to go przebijemy tysiącrotnie. No to trzeba się zastanowić czego oczekujemy.

No tu najwięcej czasu jednak zajmuje dogranie tych ludzi ze sobą, każdy ma swoje zajęcia i ciężko jest to dopiąć. Nieraz lepiej jest zrobić coś samemu niż uzgadniać coś z kilkoma osobami naraz, to najwięcej wyciąga w czasie.

Druga rzecz to właśnie to o czym wspomniałeś, że w pewnym momencie może być takie poczucie, że robi się coś co nikt tego nie potrzebuje. No i to ostatecznie podcina skrzydła.

Bo to jest nie tylko prawo amigowe czy coś, ale prawo na YouTube czy na podkastach, Jeśli masz zasięg pięć osób, no to jest logiczne, za piątym razem się zastanawiasz „no po co ja to robię? marnuje czas dla pięciu osób? to lepiej sobie obejrzeć film”. To jest logiczne, przynajmniej się zrelaksujesz. A z drugiej strony, tak jak na przykład ty składasz tę gazetę dla środowiska NG, która moim zdaniem ma bardzo dużo treści dla klasykowców i ja jako klasykowiec też bym to kupił, a nawet bym to kupił żeby wspomóc osoby, które coś robią, bo wtedy ty mógłbyś na przykład przelać każdemu autorowi za numer pięć dych (strzelam). Żeby sobie kupić sześciopaka, no może ośmiopaka, ale chodzi o ideę; no bo to jak ja do makowej gazety pisałem – to też było charytatywnie, ale tam jak sobie coś odłożyli to wynagradzali ludzi po takie symboliczne kwoty; to

*dedlajnow (z ang. „deadline”) – ostatecznych terminów

zupełnie jest inaczej i tym ludziom się inaczej chce. To są żadne pieniądze, to nie muszą być pieniądze, to może być flaszka wina wysłana, nieważne, ale trzeba doceniać tych ludzi którym się chce bo jest ich stosunkowo mniej niż tych którym się nie chce, to jest logiczne. No a do tego jeśli mamy olewackie podejście plus widzisz bezsens, czy zaczynasz to dostrzegać, no to zdycha.

No to trzeba sobie zadać pytanie. Bo widzisz, wspieranie nie jest takie dobre. Jeśli ludzie kupują coś dla wsparcia, a nie są konsumentami treści, to lajki pod filmami na które się nie wchodzi żeby oglądnąć, czy pochwalenie czegoś czego się nie czytało, no to właściwie jest uwiązywaniem człowieka do działalności, którą on robi po nic. No bo to by miało sens nawet dla mnie przynajmniej nie tyle, że masz z tego jakieś pieniądze, chociaż na pewno nawet drobne kwoty są motywujące, co ...

...utrzymanie serwera nawet chociaż, nie?

no po prostu żeby to miało sens nie tylko dla ciebie. Bo jeżeli ktoś cię chwali dlatego, żeby było miło, chociaż właściwie nie interesuje go to, i daje ci lajka, i ty to ciągniesz właściwie dla siebie... to to jest takie oszukiwanie się trochę. Bo ani tego nikt nie potrzebuje, ani tobie to nie sprawia radości. To jest też wydaje mi się problem blogerów naszych, vlogerów, nie?

Też. Ale czy to nie wynika z tego że tej Amigi, czy tej klasycznej, czy NG, właściwie nikt nie używa na poważnie? Poza może programistą, który programuje w sumie na ogół do szuflady, no bo jak się pisze „Tetrisa” no to można go nie wydawać, no bo i tak tego nikt nie potrzebuje; niestety to jest brutalne, ale... Więc jak ty piszysz tutoriala do czegoś, a i tak nikt tego nie używa tylko polajkuje, albo kupi bo fajnie, bo jakiś tam znany gość czy coś, to jest bez sensu; ale to jest ta choroba, że my przestaliśmy Amigi używać na co dzień. NG było tym pomostem, dużo osób (ja też) używało dość długo na co dzień, a teraz skoro klasyka nie mogę używać na co dzień, chyba że robię muzykę na ProTrackerze na imprezę, to jest zupełnie co innego, ale ogólnie normalny człowiek nie może; NG też nie może, no to się kółko zamyka. No bo ty nie masz odbiorców, każdy w sumie kładzie na to lachę, a ty możesz też napisać „odpalę program, wczytam, zamknę program”.

Czyli dużo łatwiej byłoby gdyby był jeden model komputera, i jeden system i wtedy by to nie było tak rozproszone, ludzie by mieliby jakąś platformę jedną. A tak to są jacyś hobbyści pojedynczy rozsypiani z tymi konfiguracjami, którzy właściwie, no... nie wiem czy Adam Zalepa zechce to potwierdzić, ale mnie się wydaje, że dużo ludzi kupuje te książki, czasopisma, jak to się mówi „na półkę”.

Kolekcjonersko.

Tak. Czy to kiedyś nie pięknie?

Przecież te gry pudełkowe na Allegro, czy tam innym e-bayu, no to przecież wiara kupuje kolekcjonersko, poza jakimiś nielicznymi; no nie wierzę, że ktoś mając do wyboru „Cyberpunka 2077” będzie grał w „Superfroga”. To jest bez sensu kompletnie. Są może jakieś wyjątkowe osoby, które widzą w tym sens. Wyjątkowe osoby są fantastyczne, ale jednak musi być jakiś mainstream, który pobudza ten rynek. A każdy zawsze marzył o 060-tce w Amidze i dlatego rynek np. hardware będzie się rozwijał. Bo sobie wsadzisz tylko po to, żeby sobie zrobić benchmarka, żeby się podjarać „ależ szybko chodzi”, ale to już jest jakieś użycie.

To też. Do Amigi klasycznej bez przerwy jakieś przystawki wychodzą, cudeńka, a kupisz model X5000, co tam możesz z nim robić? Tylko wymienić dysk i kartę graficzną.

No tak, bo to ktoś kiedyś mówił chyba, że Amiga NG to jest soft a nie hardware. Więc jeśli na NG nie powstaje sensowny software, przykładowo moja ukochana przeglądarka...

.. a nie ma takiej radości z rozbudowywania...

..no to nie ma sensu tego użytkować. No chyba że jesteś programistą, ale jak ja sobie patrzę z punktu takiego normalnego. No to jak ja mam mieć radość programowania to ja się naprawdę wolę uczyć Swifta na iOS-ie, który z tej radości w teorii może mi przynieść pieniądze. Bo życie jest takie a nie inne i nigdy nie wiesz jak ci się potoczy. A lepiej się nauczyć Swifta niż AMOS-a, no chyba proste, nie? Chyba, że z tego AMOS-a (bo na niszach da się żyć) będziesz w stanie rocznie zarobić.. nie mam pojęcia, ileś tam tysiące złotych, że sobie dorobisz do pensji, no na trzy raty kredytu hipotecznego, no to wtedy masz sens. No ale jak ty masz to robić dla idei, a jeszcze tą ideę 90 procent ci skomentuje, że jest krapem (bo na ogół może być, to też jest przykre), no to się dupa robi. Niestety...

A poza tym jesteśmy starsi, to tak jak było właśnie mówione – Playstation 2, Playstation 3, Pentium 90, to już jest retro, albo pewnie jakiś Celeron, no to te Amigi przestaną być jakieś tam... Jeśli wydaliby Amigę mini tak jak C-64, ale nie wydadzą, bo prawa są nie zamknięte, tylko nad tymi wszystkimi zwłokami te resztki firm siedzą i tam szarpią, to się nie pobudzi tego rynku.

No ma powstać książka, teraz jest kickstarter, „od sępów po wampira” (“From Vultures to Vampires”).

„Jak schabowego zrobić jeszcze raz”, no...

Ciekawe na ile ta książka obejmie ostatnie współczesne spory (Hyperion, Cloanto).

Nie obejmie, bo to jest zmowa milczenia. To nie będzie. Chyba że obaj panowie, którzy to piszą, planują że tak powiem odejść ze środowiska i wywalą kawę na ławę.

Bo użycie loga Vampire na okładce w negatywnym kontekście to jednak też może być jakiś pozew. Zestawienie z sępami.

Nie, bo oni to chyba nielegalnie wszystko zrobili, nie? Strzelam, te FPGA to pewnie jest jakaś legalna, ale ten Coffin OS i tak dalej...

Tak, tylko że może się zdarzyć, że oni wyjdą na legalny system kiedyś, Cloanto im to przyklepie, sprzęt jest autorski, hardware jest przecież ich konstrukcją i w tym momencie mogą powiedzieć, że ich narazili na straty finansowe, bo środowisko jest niewielkie a zostali zestawieni z sępami.

No może tak. Ja powiem tak: jeśli Amiga to tylko hobby jest i robić to dla ideologii, to czemu te 4-5 firm na krzyż tak się tłucze o to wszystko? Jeśli tak jest, no to zawsze chodzi o pieniądze. Czyli nawet w tym małym środowisku muszą być jeszcze niezłe pokłady finansowe, że się wiara o to tłucze. No bo przecież nie robią tego dla ideologii, jakby dla ideologii to robili to by uwolnili źródła i „bawta się i chwalcie”.

To że ludzie kupowali X1000 i X5000 to pokazuje, że są zasoby ludzkie, ludzi którzy potrafią wyłożyć duże pieniądze na hobby, więc tym bardziej mnie dziwi podejście A-Eonu.

Żeby to się zwróciło, bo wiadomo cena X5000, 2300 euro (teraz pewnie mniej) to kupa siana, ale ja sobie też założyłem „raz na 20 lat to sobie mogę wydać”. No jak cię stać, bo jak cię nie stać i masz brać kredyt no to bez sensu, ale to nie są tak pieniądze niewyobrażalne – maksymalny iPhone kosztuje podobne pieniądze, a wiara kupuje, czyli się da. Nie mówię, że to rozsądne jest, ale się da. A poza tym hobby, nie?

Hobby. Hobby nie wymaga uzasadnienia.

Ale nawet w hobby ludzi zniechęcisza takim podejściem – ukrywanie, „tego ci nie powiem”, jakieś spotkania w Amiga Neuss, za zamkniętymi drzwiami się dogadują,

To już takie dzielenie na lepszych i gorszych.

No, ale to takiego małego środowiska. Przecież to jest bez sensu.

No dobra. W sumie więcej pytań nie miałem przygotowanych. Może będzie jeszcze spotkanie inne, okazja porozmawiać szerzej o sytuacji, o naszym rynku. Dzisiaj chciałem się spotkać z tobą żeby przede wszystkim przybliżyć cię. Bo jako osoba, która przeprowadziła masę wywiadów z innymi, jakoś nikt nie przeprowadził z tobą. Więc taki był dzisiaj cel, żeby przybliżyć twoją osobę, twój punkt widzenia też, ale głównie to czym się zajmujesz, jakie masz pasje i co chciałbyś jeszcze robić. Tak że na dzisiaj byśmy kończyli. Najwyżej kiedyś jeszcze spotkamy się i nagramy o sprawach bieżących jakiś odcinek.

No tak, możemy, myślę że u ciebie, u mnie, może u Adama Zalepy albo z Adamem Zalepą, lub z jakimiś innymi influencerami /śmiech/

Może więcej jak w dwie osoby, żeby było to może ciekawsze, wymiana myśli.

No tak, bo każdy ma swoje zdanie...

I pominąć temat firm drażliwych i przeglądarki, a po prostu na inne tory troszkę przekierować rozmowę, może jakieś nowe wyjdzie spojrzenie z tego wszystkiego.

No tak, możemy, przecież,

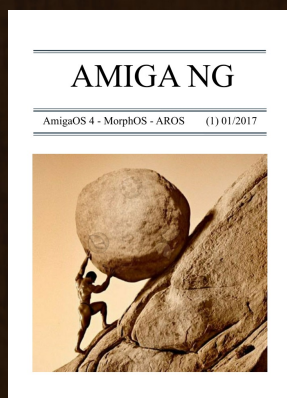
To w takim razie zróbmy to kiedyś, ja na dziś ci dziękuję i...

... ja również

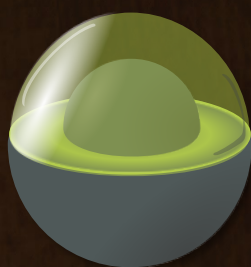
... i mam nadzieję, że w najbliższym czasie będzie znów okazja porozmawiać.



Druga pasja Krzysztofa (po Amidze) to motoryzacja. Prowadzi podcast o nowościach technologicznych „Future 4.0” krzysztofradzikowski.com



Obserwuj nas na Facebooku
facebook.com/MagazynAmigaNG



Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn - tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

amiga.org.pl

amigaone.wordpress.com

morphos.pl

informacje o współczesnych
kontynuacjach Amigi

AmigaOne i AmigaOS 4

MorphOS

blog/strona

blog informacyjny i forum

wsparcie dla magazynu
„Amiga NG”

&A plus

Magazyn użytkowników komputerów Commodore



- Z pasją o kulturze retro gier komputerowych:
- recenzje
 - demoscena
 - wywiady
 - felietony
 - sztuka
 - emulator
 - programowanie
 - dyskusje
 - nowości

Komoda & Amiga plus to pismo poświęcone szeroko pojętej kulturze retro gier komputerowych. Mimo że nasze rozważania poświęcone są głównie produkcjom publikowanym na sprzęt spod znaku marki Commodore to jednak celem nadzrędnym jest odświeżenie tego niesamowitego klimatu lat 80/90-tych, czyli czasów naszego dzieciństwa wypełnionego pikselami i dźwiękiem chipowym.

www.ka-plus.pl

team@ka-plus.pl

Amiga 68k, AmigaOS 4.x, AROS, MorphOS
plus/4, VIC20, C16, C64, C128